ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

СТРАНА ИГР

12#237
ИЮНЬ | 2007

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts



В НОМЕРЕ:

В РАЗРАБОТКЕ:
Devil May Cry 4, Half-Life 2: Episode Two, Combat Mission: Strike Force, Requiem. Prelude: Bloody Requiem,God of War: Chains of Olympus, Lair, Uncharted: Drake's Fortune, Kane & Lynch: Dead Men, Haze

ОБЗОРЫ:
Attack on Pearl Harbor, Trauma Center: Second Opinion, Two Worlds, Spider-Man 3, Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, Contact, Final Fantasy Fables: Chocobo Tales, Sanitarium, Clive Barker's Undying, Conker's Bad Fur Day, Grim Fandango, Starwing

ХИТ?!
Half-Life 2: Episode Two
ПАРТИЗАН ГОРДОН ФРИМЕН И ЗОНДЕРКОМАНДЫ ПРИШЕЛЬЦЕВ

СПЕЦ
ZX Spectrum
ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР ЭПОХИ ПЕРЕСТРОЙКИ

ОБЗОР
Two Worlds

ОБЗОР
Spider-Man 3

ОБЗОР
Trauma Center: Second Opinion

ОБЗОР
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

ТЕМА НОМЕРА
DEVIL MAY CRY 4
ДАНТЕ СПАРДА И ПРОКЛЯТЬЕ ДЕМОНИЧЕСКОЙ РУКИ

2 ПОСТЕРА НАКЛЕЙКА УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК 192 СТРАНИЦЫ 100+ ИГР В НОМЕРЕ


Акелла
RPG
Two Worlds
От создателей великолепной Earth 2160
Эпическая вселенная.
Здесь безжизненные пустоши и крутые высокогорья соседствуют с широкими равнинами и густыми лесами. А цивилизованные королевства худо-бедно уживаются с полудикими ордами.
Эпическая история.
Давным-давно был повержен кровожадный бог войны, которому издревле поклонялись орки. Но всеобщую беду смертные обнаружили его тайную гробницу. Воодушевлённые находкой ордынцы готовят новый крестовый поход.
Грядёт решающее противостояние двух миров...
Эпическая игра.
Неведомые враги отняли у героя близких. По трудной и долгой дороге возмездия он придёт к развилке, где решит, какой мир уничтожить. На протяжении всего пути ничто не ограничивает свободу его выбора. Он волен сам вершить свою судьбу.
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
TopWare INTERACTIVE
© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megbox.ru,
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.Видео
Настроение!
Akella

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

ИЮНЬ #12(237) 2007

Всем привет!

Погода сыграла с редакцией «СИ» злую шутку: сперва номер готовился в прямо-таки тропической жаре, а затем, буквально в одночасье, в офисе воцарился арктический холод. Но даже такие температурные скачки не устрашат героев игры, которой посвящен нынешний выпуск журнала: в Devil May Cry 4 бои невероятны, а персонажи ловки и прыгучи в любых климатических условиях. Сложней приходится актерам озвучки и каскадерам, исполняющим трюки для сюжетных сцен, – о тех, кого мы зачастую не знаем вовсе или знаем только по голосам, расскажет наш спецматериал по Devil May Cry 3. Тем временем, пока мы радовались, что Данте не позволит новому герою слишком долго купаться в лучах славы и в стороне от событий DMC 4 не останется, пришла пора праздновать юбилей.
25 лет назад официально вышел компьютер ZX Spectrum, ставший для многих будущих разработчиков пропуском в индустрию, а для геймеров – кладезем игр. Круглая дата – отличный повод вспомнить, как все начиналось, как «Спектрум» приживался в тогда еще Союзе и узнать, как обстоят дела у юбиляра сейчас.
А для тех, кому не терпится приобщиться к созданию игр для новейших консолей, мы начинаем с этого номера публикацию цикла статей о том, как сделать проект для Xbox Live Arcade своими руками. Кто знает, возможно, именно Вы станете автором хита, который скачают сотни тысяч раз, как Geometry Wars или Bejewelled II? На досуге предлагаем ознакомиться с историей игровых компаний. Пути развития легендарных студий – достойный урок и образец для подражания!

Наталья Одинцова, верная поклонница Данте Спарды



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц — http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Константин Говорун — wren@gameland.ru — главный редактор
Александр Трифонов — operf1@gameland.ru — зам. главного редактора
Наталья Одинцова — odintsova@gameland.ru — редактор
Артем Шорохов — cg@gameland.ru — редактор
Игорь Сонин — zontique@gameland.ru — редактор
Елена Бологова — bologova@gameland.ru — редактор
Георгий Бабаян — babayan.g@gameland.ru — выпускающий редактор
Сергей Долинский — dolser@gameland.ru — редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков — bolshakov@gameland.ru — редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева — soboleva@gameland.ru — лит.редактор/корректор
Александр Глаголев — glagol@gameland.ru — литературный редактор

DVD
Семен Чириков — chirikov@gameland.ru — ответственный редактор
Александр Устинов — hh@gameland.ru — редактор DVD-видео
Денис Никишин — spaceman@gameland.ru — монтажер
Юрий Пашолок — disk@gameland.ru — редактор

ART
Алик Вайнер — alik@gameland.ru — арт-директор
Олеся Дмитриева — Dmitrieva.o@gameland.ru — дизайнер
Динара Шаймарданова — shaimardanova@gameland.ru — верстальщик
Сергей Цилюрик — td@gameland.ru — бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ
Надежда Левошина — levoshina@gameland.ru — координатор игровой группы
Телефон: (495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин — razum@gameland.ru — руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов — igor@gameland.ru — директор по рекламе
Ольга Басова — olga@gameland.ru — руководитель отдела
Евгения Горячева — goryacheva@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева — olgaeml@gameland.ru — менеджер
Оксана Алехина — alekhina@gameland.ru — менеджер
Александр Белов — belov@gameland.ru — менеджер
Марья Алексеева — alekseeva@gameland.ru — трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ
Владимир Смирнов — vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов — andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Марина Гончарова — goncharova@gameland.ru — подписка
Татьяна Кошелева — kosheleva@gameland.ru — региональное розничное распространение
Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ
Марина Нахалова — nahalova@gameland.ru — менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов — dmitri@gameland.ru — генеральный директор
Давид Шостак — shostak@gameland.ru — управляющий директор
Паша Романовский — romanovski@gameland.ru — директор по развитию
Михаил Степанов — stepanovm@gameland.ru — директор по персоналу
Моше Гуревич — mgurev@gameland.ru — финансовый директор
Дмитрий Плющев — pluschev@gameland.ru — руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский — ladyzhenskiy@gameland.ru — редакционный директор
Дмитрий Донской — основатель журнала

PUBLISHER
Oleg Polyansky — polyanskiy@gameland.ru — publisher
Dmitri Agarunov — dmitri@gameland.ru — director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная

В НОМЕРЕ

Если рядовая схватка – то такая, чтобы не стыдно было заснять на кинокамеру, если выпад – то такой, чтобы красота отточенных движений бросалась в глаза не меньше, чем размеры разрушений или количество противников, побитых одним махом. Град пуль и молнии фехтовальных выпадов непрерывно чередуются друг с другом, Данте и Нерон соперничают за внимание зрителей, а дьяволы готовятся рыдать – в четвертый раз. Devil May Cry 4 обещает быть еще лучше предшественниц!



22

Devil May Cry 4

ДЕМОНЫ ПОЛУЧАТ ДОСТОЙНЫЙ ОТПОР!



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: DEVIL MAY CRY 4 И SPIDER-MAN 3
НАКЛЕЙКА: FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES



НОВОСТИ
Пластиковый рок жив 10
Blizzard: назад в будущее 10
Новая сказка Макги 12
Blu-ray незаконен? 14
«Диссидентская» фантазия 18
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии 20

ТЕМА НОМЕРА
Devil May Cry 4 22
Devil May Cry: на экране и на съемочной площадке 28

Игры в разработке

ХИТ?!
Half-Life 2: Orange Box 34

ДЕМОТЕСТ
Combat Mission: Strike Force 42
Requiem. Prelude: Bloody Requiem 46

В РАЗРАБОТКЕ
God of War: Chains of Olympus 48
Lair 50
Uncharted: Drake's Fortune 52
Kane & Lynch: Dead Men 54
Haze 56

ГАЛЕРЕЯ
Свежие скриншоты из интересных игр 58

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ
Хит-парад редакции 66
Гид покупателя 67
Слово команды 68

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
«Зонт раскрылся» 70
«Дом тысячи пикселей» 72

СПЕЦ
Игровая музыка, часть 2 74

РЕПОРТАЖ
Best Way: Поиск пути 80
Чемпионат Saitek 84

ИНТЕРВЬЮ
Вадим Бахлычев (Nival Online) 86

Обзоры игр

ХИТ!
Trauma Center: Second Opinion 90

ОБЗОР
Two Worlds 94
Spider-Man 3 98
Attack on Pearl Harbour 102
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords 104
Contact 106
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales 108

ДАЙДЖЕСТ
Обзор локализаций 110
Новинки от отечественных разработчиков 112

АРКАДЫ
Клуб любителей игровых автоматов 114

ОНЛАЙН
Новости MMORPG 116
Блондинка в Азероте 118
Новости Сети 120
Пройти игру? С Интернетом - проще некуда! 122
Открытые бета-тесты июня 124

МАСТЕР-КЛАСС
Игра для Xbox 360 своими руками 126

ЖЕЛЕЗО
Новости 132
Тестирование винчестеров SATA II объемом 500 Гбайт 134
Musthave – Logitech ChillStream 138
Минитест MSI P35 Platinum 155

РЕТРО
Артефакт номера 140
Ретроконкурс 141
Grim Fandango 142
Conker's Bad Fur Day 143
Starwing 144
Sanitarium 145
Clive Barker's Undying 145
25 лет ZX Spectrum 146
Игровая индустрия в 80-е годы, первая часть 154

НА СТЫКЕ КУЛЬТУР
Widescreen 162
Банзай! 164
Кросс-формат: Индиана Джонс 168

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»
Конкурс «Остановите мгновенье!» 174
Конкурс «1С» 175
Конкурс «Трансформеры» 176
Итоги конкурсов 177
Обратная связь 178
Подробное содержание дискового приложения 182
Даты выхода игр на ближайший месяц 188
Анонс следующего номера 190

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл.
USN Computers	3 обл.
Sony	4 обл.
Nokia	19
«Бюрократ»	61
USN Computers	13
«Связной»	15
Samsung	17
«Новый диск»	55,103,64-65
«Акелла»	5,7,9,11,21
«Бука»	101
Soft Club	33,49
«1С»	41,45,53,57,69,71
«Руссобит-М»	73,89,97
Netland	167
Gamepost	113,119
Журнал Game Developer	123
«РМ-телеком»	179
Рег. подписка	131
Gameland.ru	192
Mail.ru	187

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ В 80-Е ГОДЫ, ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

СПЕЦ

ЗАРОЖДЕНИЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ: ATARI 2600, ВЕЛИКИЙ КРИЗИС, И ПЕРВЫЕ ШАГИ ELECTRONIC ARTS.

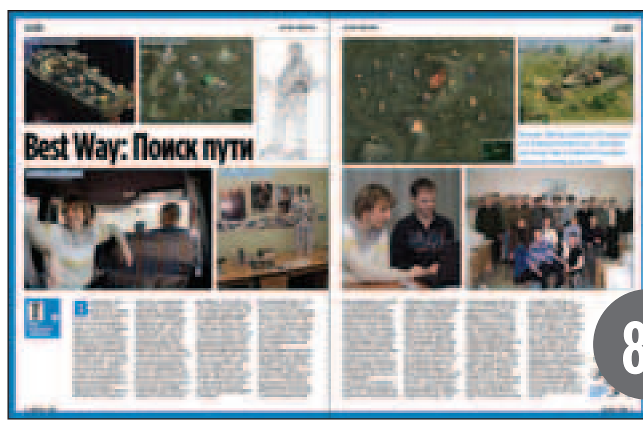


154

BEST WAY: ПОИСК ПУТИ

РЕПОРТАЖ

ЧЕМ ЗАНИМАЛИСЬ СЕВЕРОДОНЕЦКИЕ САМОРОДКИ ДО ВЫПУСКА «В ТЫЛУ ВРАГА».



80

25 ЛЕТ ZX SPECTRUM

СПЕЦ

САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР В СССР.



146

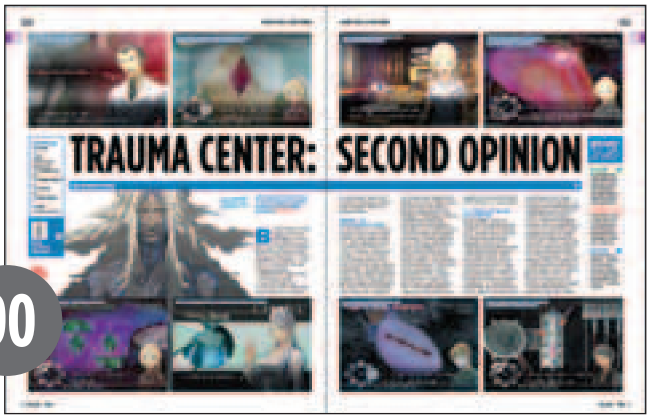
ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

ХИТ!

НЕ БЫВАЕТ ЗДОРОВЫХ ЛЮДЕЙ, БЫВАЮТ ЛЕНИВЫЕ ВРАЧИ!



90

ИГРОВАЯ МУЗЫКА, ЧАСТЬ 2

СПЕЦ

ИЗВЕСТНЫЕ ЯПОНСКИЕ КОМПОЗИТОРЫ: ОТ КОДЗИ КОНДО ДО АКИРЫ ЯМАОКИ.



74

PC

Devil May Cry 4 22
Attack on Pearl Harbour 102
Combat Mission: Strike Force 42
Dungeon Siege: Легенды Аранны 111
Gothic 4 10
Grand Theft Auto 4 10
Half-Life 2: Episode Two 34
Haze 56
Kane & Lynch: Dead Men 54
Need for Speed ProStreet 12
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords 104
Requiem. Prelude: Bloody Requiem 46
Spider-Man 3 98
StarCraft 2 10
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles 110
Thief 2: The Metal Age 110
Two Worlds 94
Xenus 12
Битва за Британию 2: Крылья победы 111
Боец СОБР 112
Великие битвы: Высадка в Нормандии 112
Звездный легион 112
Лучшие из лучших: Горный экстрим 111
Приказано уничтожить: Чужая территория 110

PSP

God of War: Chains of Olympus 48
Final Fantasy Dissidia 18
Need for Speed ProStreet 12
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords 104
Spider-Man 3 98

Wii

Geometry Wars: Retro Evolved 12
Need for Speed ProStreet 12
Rayman Raving Rabbids 2 12
Spider-Man 3 98
Trauma Center: Second Opinion 90

XBOX 360

Devil May Cry 4 22
Grand Theft Auto 4 10
Half-Life 2: Episode Two 34
Halo 3 14
Haze 56
Lost Odyssey 18
Need for Speed ProStreet 12
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords 104
Spider-Man 3 98
The Chronicles of Riddick:
Escape from Butcher Bay 12
Two Worlds 94

PS3

Devil May Cry 4 22
Final Fantasy XIII 18
Grand Theft Auto 4 10
Half-Life 2: Episode Two 34
Haze 56
Lair 50
Need for Speed ProStreet 12
Spider-Man 3 98
Uncharted: Drake's Fortune 52

DS

Contact 106
Dragon Quest IX 18
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales 108
Geometry Wars: Retro Evolved 12
Need for Speed ProStreet 12
Rayman Raving Rabbids 2 12
Spider-Man 3 98
Wakfu DS 18

HALF-LIFE 2: ORANGE BOX

ХИТ?!

ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА, ДВА ЭПИЗОДА, TEAM FORTRESS 2 И PORTAL В ОДНОМ НАБОРЕ.



34

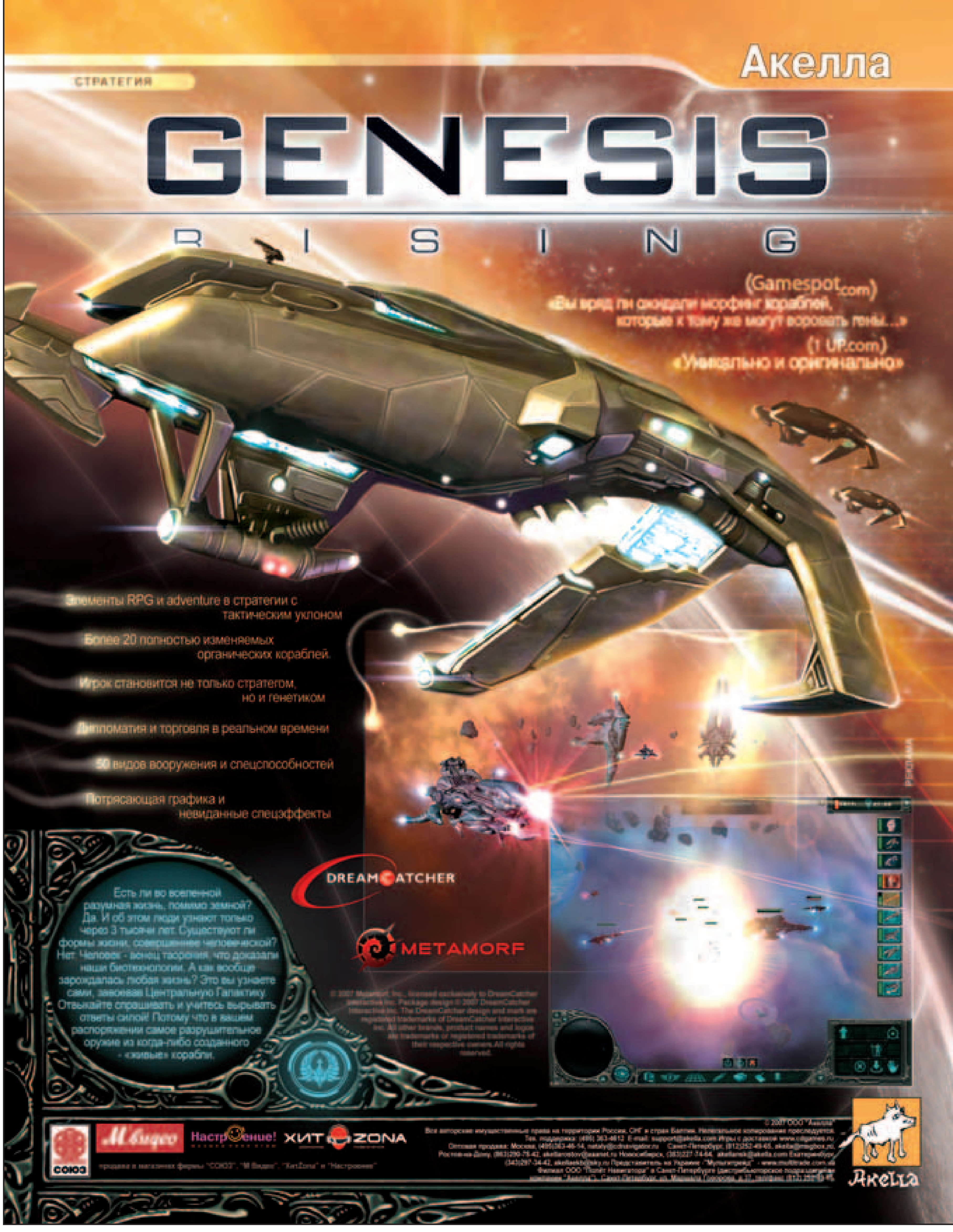
COMBAT MISSION: STRIKE FORCE

ДЕМОТЕСТ

УЛЬТРАХАРДКОРНЫЙ ВАРГЕЙМ В ПУСТНЯХ СИРИИ.



42



Акелла
СТРАТЕГИЯ
GENESIS
RISING
(Gamespot.com)
«Вы вряд ли ожидали морфинг кораблей, которые к тому же могут воровать гены...»
(1 UP.com)
«Уникально и оригинально»
Элементы RPG и adventure в стратегии с тактическим уклоном
Более 20 полностью изменяемых органических кораблей.
Игрок становится не только стратегом, но и генетиком
Дипломатия и торговля в реальном времени
50 видов вооружения и спецспособностей
Потрясающая графика и невиданные спецэффекты
Есть ли во вселенной разумная жизнь, помимо земной? Да. И об этом люди узнают только через 3 тысячи лет. Существуют ли формы жизни, совершеннее человеческой? Нет. Человек - венец творения, что доказали наши биотехнологии. А как вообще зарождалась любая жизнь? Это вы узнаете сами, завоевав Центральную Галактику. Отвыкайте спрашивать и учитесь вырывать ответы силой! Потому что в вашем распоряжении самое разрушительное оружие из когда-либо созданного - «живые» корабли.
DREAMCATCHER
METAMORF
М.Видео
Настроение!
ХИТ ZONA
СОЮЗ
© 2007 ООО "Акелла"
Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

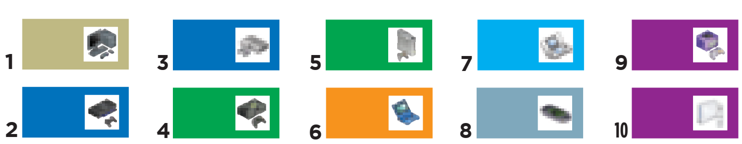
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

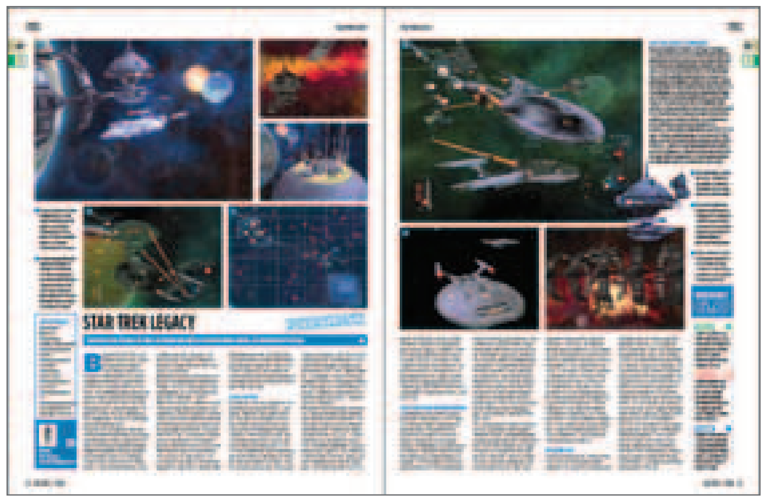
НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

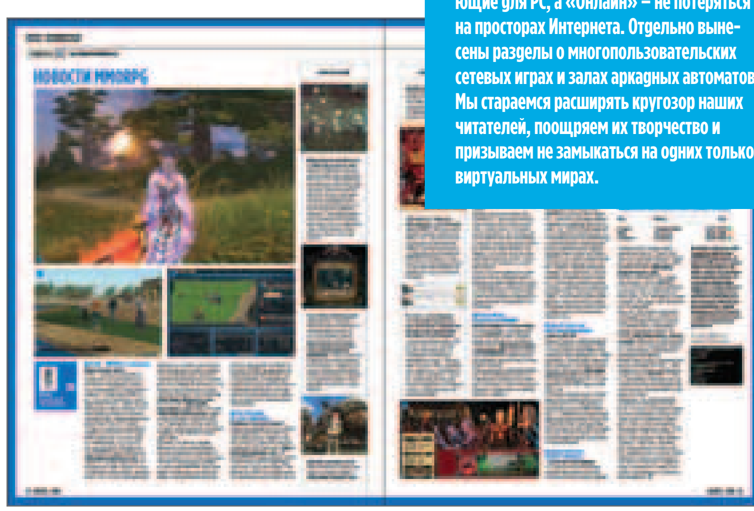


1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Nintendo Wii









НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.


Акелла
ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО
PhysX ageia
ICEHILL
РЕКЛАМА
(Из листовки курсанта военной Академии...)
Ты нужен Империи! Сограждане, соотечественники, братья! Всех нас Империя взрастила и выходила, как своих единственных детей. Сегодня наша общая Родина требует исполнить сыновний долг, долг настоящего патриота! Все, кто обладает командирскими навыками, обязаны укрепить силы Империи в мирах Фронтира!
5 планет, 5 недружественных рас, 5 технологий, 5 методов ведения войны
аркадные и стратегические манёвры
прямое управление юнитами
поддержка физической карты AGEIA PhysX
© 2007 "IceHill", © 2007 "PhysX Ageia"
ACTION-RTS
www.akella.com
Настр☺ение!
СОЮЗ
Акелла







Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван Лебедев (ivan.leb@gmail.com); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

После смены формата выставки E3 поползли слухи, что крупнейшие издательства намерены провести собственные презентации в мае – что-то вроде нескольких «маленьких E3». В итоге лидеры рынка решили собраться, как обычно, в Лос-Анджелесе (но уже в июле), а вот компания Ubisoft все же пригласила прессу в Париж в мае, на UbiDays. Дескать, новая E3 хороша для американских издательств, а европейцам нужно другое.

Впрочем, нельзя сказать, чтобы игры на UbiDays поразили воображение. Рабочая демоверсия Assassin's Creed все равно появится не раньше июля, а трейлерами и скриншотами мы уже накормлены. Rayman Raving Rabbids 2 эксклюзивно для приставок от Nintendo (Wii и DS) – вполне ожидаемый анонс. Раз уж первый сборник мини-игр был так хорошо принят геймерами и прессой, то появится и второй, и третий – пока не надоест. Blazing Angels 2 – обычное продолжение среднего авиабоевика (который не так давно обзавелся версией для Wii), а Brothers In Arms: Hell's Highway – шутера о Второй мировой. Главным блюдом мероприятия стал показ демоверсии Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction и видеоролика нового проекта «по мотивам Клэнси» Tom Clancy's EndWar – стратегии в реальном времени (причем только для PlayStation 3 и Xbox 360). Кроме того, обратить внимание стоит на шутер от первого лица Haze от студии Free Radical Design. Ее сериал TimeSplitters долгое время считался эталоном жанра FPS на консолях, пока на свет не появилась Halo. Думаем, что Haze сможет стать достойным конкурентом Halo 3, благо выходят они почти одновременно, хоть и на разных платформах. Также на UbiDays засветились: боевик по мотивам аниме-сериала Naruto, шестая часть The Settlers, X360-порт Dark Messiah of Might & Magic и игра по мотивам кинофильма Beowulf. Линейка хорошая, но до Electronic Arts французам нужно еще дорасти.

После некоторого затишья опять пошли новости о небывалых успехах Nintendo Wii. Не только игровая пресса, но и обычная (журнал Fortune, газета Los Angeles Times и многие другие издания) пытается разобраться, долго ли продлится доминирование Nintendo на рынке. Сама компания рассчитывает занять около 40-50 процентов рынка, но уточняет, что это не предел: все зависит от того, насколько глупо будут действовать конкуренты. Впрочем, не все так просто. У Microsoft есть секретное оружие под названием Halo 3, которому пророчат какие-то сумасшедшие продажи – от 4 до 10 млн копий. Вряд ли игра поможет увеличить спрос на консоль в Японии, а вот многие американские и европейские геймеры ради нее и вправду купят Xbox 360. Да, к слову, Final Fantasy XIII поступит в продажу не раньше мая 2008 года. А Halo 3 – в сентябре 2007.

И под конец – еще о E3. Стало известно, что сохранятся традиционные крупные пресс-конференции трех платформодержателей – Sony, Microsoft и Nintendo. На них руководство компаний рассказывает о достижениях своих приставок за прошедший год и планах на будущее. Именно здесь звучат программные заявления лидеров рынка, которые определяют, во что мы все будем играть завтра. Кроме того, меньшие по размаху пресс-конференции проведут Electronic Arts, Activision, Midway, Take-Two, THQ, Ubisoft, Namco Bandai, Disney Interactive и Konami. Ждем июля!






ACTION
Акелла
MONSTER
MADNESS
BATTLE FOR SUBURBIA
СВИРЕПАЯ МЕРТВЕЧИНА
ARTIFICIAL STUDIOS
SOUTHPEAK GAMES
РЕКЛАМА
ЗАК - ТИПИЧНЫЙ «БОТАНИК»
ЭНДИ - ТИПИЧНЫЙ «РАЗДОЛБАЙ»
КАК ТИПИЧНО, ЧТО ОНИ ТАК РАЗЛИЧНЫ...
НО КОЕ-ЧЕМ ЭТИ ЧЕТВЕРО ПОХОЖИ: ОНИ - ЕДИНСТВЕННЫЕ ЛЮДИ В ГОРОДЕ
ОБЕЗУМЕВШИХ МОНСТРОВ!
КЭРРИ - ТИПИЧНАЯ НЕФОРМАЛКА
ДЖЕННИФЕР - ТИПИЧНАЯ НЕДОТРОГА
© 2007 SouthPeak Interactive LLC. All rights reserved. "SouthPeak", "SouthPeak Interactive" and the SouthPeak Interactive logo are registered trademarks, and "Monster Madness: Battle for Suburbia", "SouthPeak Games", and the SouthPeak Games logo are trademarks, of SouthPeak Interactive LLC in the USA, and are or may be trademarks of SouthPeak Interactive LLC in other countries. "Artificial Studios" and the Artificial Studios logo are trademarks of Artificial Studios Inc. in the USA, and are or may be trademarks of Artificial Studios Inc. in other countries. Other trademarks are the sole property of their respective owners.
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.Видео
Настроение!
www.akella.com
© 2007 ООО "Акелла"
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

GOTHIC 4, НО НЕ ОТ PIRANHA BYTES

ИЗДАТЕЛЬ НЕ ДОГОВОРИЛСЯ СО СТУДИЕЙ О БУДУЩЕМ «ГОТИКИ» И РЕШИЛ НАЙТИ ДРУГУЮ.

Дальнейшая судьба безымянного героя в ролевом сериале Gothic повисла на волоске – и вовсе не из-за сложного квеста или по причине какой-то недоработки, а потому что студия Piranha Bytes разорвала отношения с издательством JoWood. Пока не ясно, какими именно правами на «готический» бренд обладает каждая из сторон, но издатель уже анонсировал Gothic 4 для PC и современных консолей и подыскивает замену разработчикам трилогии. От преемников требуется сохранить стиль и при этом обеспечить «высокое качество» проекта.

ВСЕ, ЧТО НУЖНО НАСТОЯЩЕМУ УГОНЩИКУ

ROCKSTAR РАССКАЗАЛА О СПЕЦИАЛЬНОМ ИЗДАНИИ GTA 4.

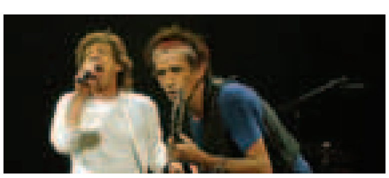
Самым дорогим коллекционным изданием игры в этом году, вероятнее всего, станет 130-долларовый комплект Halo 3. А на второе место явно претендует Rockstar Games, которая за специальное издание Grand Theft Auto 4 просит 90 долларов. Помимо самой игры в комплект войдут вещмешок, CD с избранными песнями и некими эксклюзивными композициями, а также книга с невиданными доселе иллюстрациями. Все это поместится в «депозитный ящик» и будет запираться на ключик с символикой Rockstar.



ПЛАСТИКОВЫЙ РОК ЖИВ

GUITAR HERO 3 ВЫЙДЕТ ОСЕНЬЮ.

Третий выпуск Guitar Hero, разрабатываемый специалистами по экстремальному скейтбордингу из Neversoft, выйдет ближайшей осенью для X360, PS2, PS3 и Wii, равно как и новые беспроводные пластиковые контроллеры в виде гитар: Gibson Kramer для PS2-версии и Gibson Les Paul для всех остальных. Сам симулятор рок-звезды предложит игрокам новый мультиплеерный режим и сражения с настоящими рок-монстрами, а также базовый набор из 11 композиций от таких исполнителей, как Rolling Stones, Living Colour, Muse и Smashing Pumpkins. Компания Activision в свою очередь обещает много бесплатной скачиваемой «начинки».



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Известная по Jackass: The Game калифорнийская компания Red Mile Entertainment приобрела исключительные права на разработку и издание игр по мотивам нуар-комиксов Sin City. За творческим процессом будет пристально наблюдать автор оригинала Фрэнк Миллер.

Знаменитый гейм-дизайнер Deus Ex и System Shock Уоррен Спектор намерен разработать экшн Ninja Gold о приключениях ниндзя, воспитанного в древних традициях, на контролируемых русской и японской мафией золотых приисках Южной Африки. Экранизирует проект Джон Ву, съемки начнутся в следующем году, а продюсером фильма также выступит Спектор.

На тридцатой годовщине сериала Star Wars компании LucasArts и Traveller's Tales анонсировали Lego Star Wars: The Complete Saga для Wii, PS3, Xbox 360 и DS. В нее войдет не только содержимое двух первых проектов про пластиковых джедаев, но и новые персонажи и уровни, в том числе погоня на летающих автомобилях из Episode II. Проект выйдет в свет этой осенью.



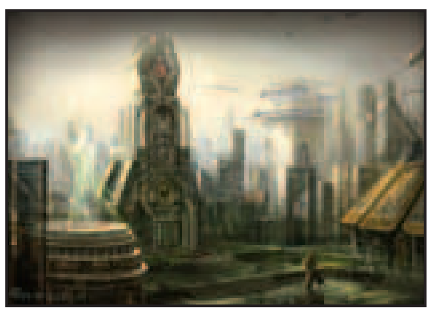
BLIZZARD: НАЗАД В БУДУЩЕЕ

ОФИЦИАЛЬНО АНОНСИРОВАНА STARCRAFT 2, СИКВЕЛ ЛЕГЕНДАРНОЙ СТРАТЕГИИ 1998 ГОДА.

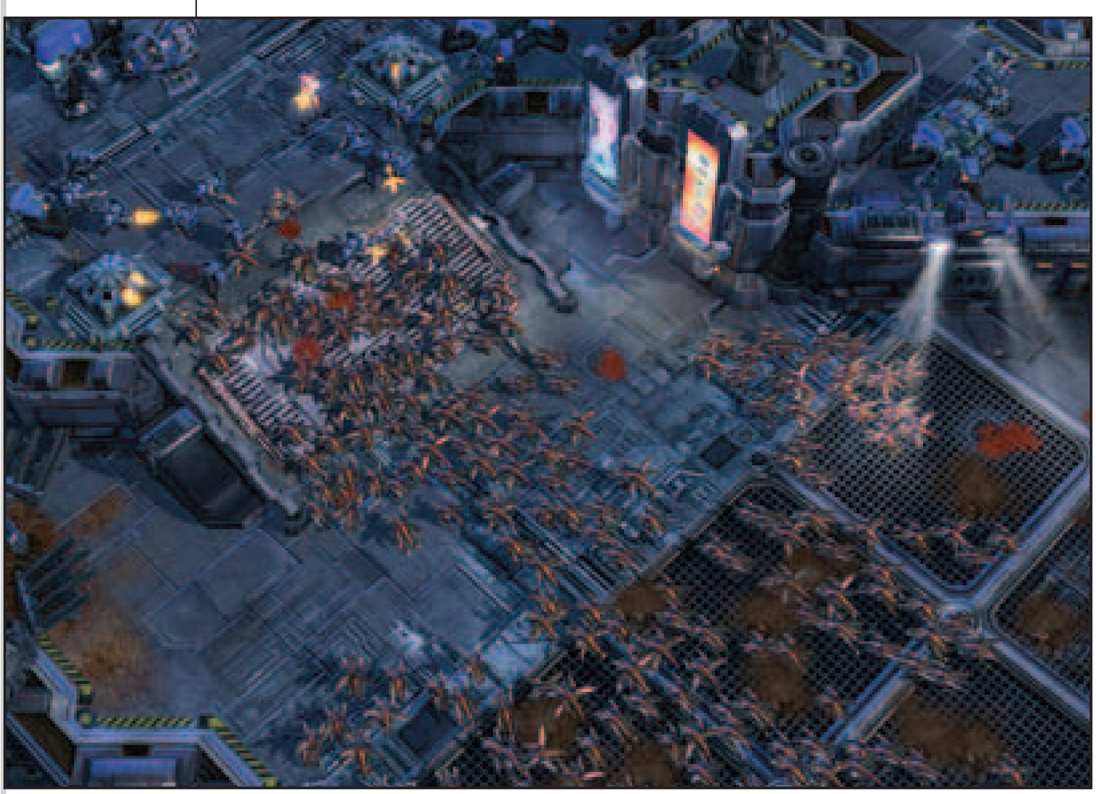
Слухи о продолжении футуристической RTS StarCraft ходили среди журналистов и игроков годами, и вот свершилось – на фестивале Blizzard Worldwide Invitational 2007 в Южной Корее калифорнийцы официально подтвердили разработку StarCraft 2 для PC. Если верить намекам представителей Blizzard, проект, над которым уже пятый год трудится около сорока человек, увидит свет в 2008 году – к десятилетнему юбилею оригинала.

А вот сплетни о четвертой расе так и остались вымыслами – за межгалактические просторы все так же будут сражаться лишь терраны, зерги и протоссы. Впрочем, каждая раса получит несколько новых юнитов, а старые обзаведутся новыми возможностями. Так, например, воины зергов, как заправские террористы, наловчились самоубиваться в толпе противников взрывом, а протоссы – создавать сеть порталов для мгновенной телепортации армии на огромные расстояния.

От Warcraft III новая стратегия унаследует лишь любимую студийными художниками яркую палитру и вызывающие пропорции. Заигрываний с жанром RPG в SC2 пока не ожидается; бои обретут невиданный ранее размах (во время сражений движок отрисовывает до сотни юнитов), существенно возрастет роль управления ресурсами. Возрастут шансы на «раш» и быструю победу в начале партии, а сетевые баталии займут в среднем 15-20 минут. К слову о битвах: разлетаться на элементарные частицы звездные армады будут в соответствии с Havok-физикой. Графические же красоты – вторые шейдеры, HDR и вездесущий bloom – обеспечит DirectX 9. Дата выпуска удивления не вызывает – игра появится в магазинах «как только будет готова».









БУДУЩЕЕ HAZE ПРОЯСНИЛОСЬ

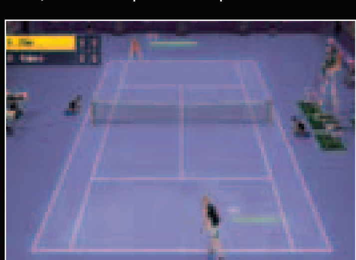
МОРАЛИСТИЧЕСКИЙ ШУТЕР HAZE ОБОСНУЕТСЯ ЛИШЬ НА PS3.

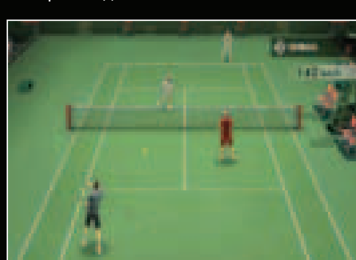
Шутер Haze от известной по сериалу TimeSplitters студии Free Radical Design, первоначально должен был выйти для PC, X360 и PS3 этой весной, но появится на прилавках не раньше осени и только для консоли Sony (версии для других платформ задерживаются). Конкурировать ему предстоит с серьезным соперником: чуть раньше до геймеров доберется Halo 3, которая выйдет исключительно на Xbox 360. Как известно, в 2048 году миром будут заправлять корпорации, производящие все на свете: одежду, лекарства и конечно, оружие на манер небезызвестной Umbrella. По поручению одной из них главного героя забросят в Южную Америку – подавить восстание за три дня. В его распоряжение предоставят довольно скромный арсенал, хотя разработчики уверяют, что нехватка количества восполняется качеством: каждый «ствол» уникален. Да и много унести на себе не удастся в любом случае – одновременно бойцу полагается два вида огнестрельного оружия и два типа гранат. Временно улучшать характеристики и даже обзаводиться особыми способностями поможет психотропный «нектар». Но пользоваться им опасно: при передозировке персонаж перестанет отличать напарников от друзей и откроет пальбу по всем, кто попадется на глаза. Впрочем, по намекам разработчиков, даже малые дозы «нектара» в конце концов превратят героя в законченного наркомана. Напоследок отметим, что авторы Haze намерены, ни много ни мало, сделать свою игру «по-настоящему взрослой, но без смакования насилия». За образец взят классический фильм Ф.Ф. Копполы «Апокалипсис сегодня». Оценить труд Free Radical Design геймерам предстоит в том числе и в кооперативном режиме на четверых, который будет доступен как в онлайновых сражениях, так и при сюжетном прохождении.

ЛЕТНИЙ ТЕННИС ОТ NAMCO

СТАЛИ ИЗВЕСТНЫ НОВЫЕ ДЕТАЛИ PSP-ПРОЕКТА SMASH COURT TENNIS 3.

Когда вы прочтете эти строки, разрабатываемая и издаваемая Namco Bandai третья часть теннисной игры Smash Court Tennis для PSP уже выйдет в Европе. Игровая механика будет такой же, как и в других теннисных проектах: просто отбить мячик на другую сторону корта несложно, но для эффективной борьбы понадобится наносить удары в строго определенное время. На прямые, резаные, крученые удары и «свечки» выделяется по отдельной кнопке. Освоить азы помогут 24 урока. В двух режимах, «аркадных» турнирах и показательных матчах игрок выступит от лица одного из 16 профи, например, Роже Федерера. А вот выстроить карьеру удастся лишь за созданного с нуля персонажа. Игровой год разделен на 52 недели, каждую из которых можно потратить на тренировки, заключение контрактов с партнерами или спонсорами, участие в соревнованиях или попросту отдых. Да, без отдыха будущему королю ракетки не обойтись: в матчах учитывается усталость персонажа от прошлых тренировок или соревнований. Но даже если герой на пике формы, иногда – и это особенно актуально для начала карьеры – полезней (читай: прибыльней) побеждать в небольших чемпионатах, куда титулованные противники даже не считают нужным приезжать, чем пытаться сразу покорить US Open. Еще одним хорошим способом подзаработать станут парные игры с сильными соратниками. Причем стиль игры помощника и его роль на корте меняются в любое время одним нажатием кнопки.





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

РИДДИК ВЕРНЕТСЯ НА БИС

ПЕРЕРАБОТАННАЯ THE CHRONICLES OF RIDDICK ВЫЙДЕТ НА X360 И PS3.

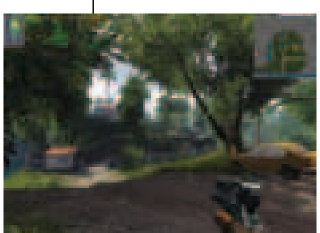
На X360 и PS3 выйдет улучшенная и дополненная The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, подзаголовок которой по этому случаю сменится на Assault on Dark Athena. Продолжать сюжетную линию и подтягивать графику до «новопоколенных» стандартов будут авторы оригинала из Starbreeze на пару со студией Вина Дизеля Tigon. Сам Дизель для проекта согласился наговорить все, что попросят. Также «впервые во вселенной Риддика» ожидаются ураганные мультиплеерные схватки, при этом PS3-версия будет заточена под возможности Sixaxis. Выход проекта намечен на вторую половину 2007 года.



XENUS ВОЗВРАЩАЕТСЯ

В КОМПЛЕКТЕ С ПЕРЕИЗДАНИЕМ ВЫЙДУТ ДВА НОВЫХ ДОПОЛНЕНИЯ.

Компания «Руссобит-М» сообщает, что вскоре в магазинах появится переиздание популярного шутера Xenus от Deep Shadows с двумя новыми дополнениями, которые преподнесут геймерам немало сюрпризов: новое оружие, новых соратников, новые задания. Add-on «Большая война» посвящен новым миссиям за ЦРУ и Официалов, кроме того в качестве бонуса добавлен эпизод о захвате партизанами Пуэрто Сомбре. Действие же второго дополнения, «Легенда жива», происходит через некоторое время после событий оригинальной игры; герою необходимо раскрыть тайну загадочного камня Ксенус, причем как именно – решает игрок.



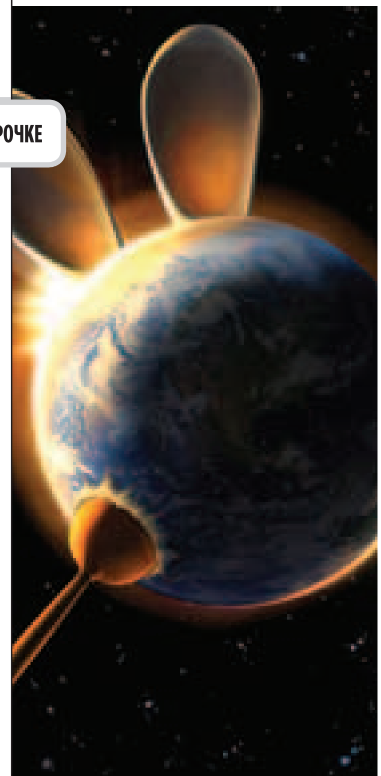
ЖАЖДА СКОРОСТИ ЗАХЛЕСТНЕТ УЛИЦЫ

ОСЕНЬЮ ВЫЙДЕТ НОВАЯ ПРЕДСТАВИТЕЛЬНИЦА СЕРИАЛА NEED FOR SPEED.

Компания EA объявила, что заядлых покорителей трасс сериала Need for Speed вскоре ждет новое испытание: бескомпромиссные уличные гонки в Need for Speed ProStreet. Как обещают разработчики, впервые в истории сериала геймеры «вылепят» под себя машину, напрямую повлияв не только на внешний вид «железного коня», но и на его технические характеристики. В оффлайновых соревнованиях серьезным противником станет «агрессивный и ловкий» AI; припасен и онлайновый режим. Выход Need for Speed ProStreet в версиях для Xbox 360, PlayStation 3, PC, PS2, Wii, PSP и DS, а также мобильных телефонов, намечен на осень.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Доселе отличившаяся лишь азартными играми компания Phantom EFX намерена завоевать PC-рынок шутером от первого лица о путешествиях во времени Darkest of Days. Герою, спасенному за мгновение до гибели загадочной организацией, предстоит посетить пять «поворотных моментов истории», среди которых Гражданская война в США и Первая Мировая, и на благо человечества применить снайперские, артиллерийские и шпионские навыки.



ВАТАГА КРОЛИКОВ: ЭПИЗОД ВТОРОЙ

RAYMAN RAVING RABBIDS 2 ВЫЙДЕТ ЛИШЬ НА WII И DS.

Очаровательные кролики-беспредельщики из Rayman Raving Rabbids возвращаются! Продолжение пока заявлено лишь для Wii и DS, и появится в магазинах осенью. На сей раз пушистые вредители попробуют захватить Землю, а плацдармом для высадки десанта зайцеобразных послужит обычный торговый центр. Разумеется, Рейман не останется в стороне – он прикинется кроликом и сорвет коварный замысел. Сами три-четыре килограмма диетического легкоусвояемого мяса, готовя вторжение, силятся сойти за землян, хотя, ясное дело, их понимание людского досуга будет столь же забавным, сколь и далеким от реальности.

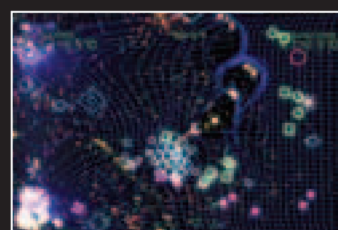
На фестивале Ubidays издатель из 60 планируемых мини-игр показал четыре. Наибольшей популярностью пользовались «Пиво» и «Гамбургеры». В «Пиве» предлагалось разливать по бокалам морковный сок, а «Гамбургеры» притягивали не меньшее внимание возможностью разваливать свои и чужие бутерброды-башни, предназначенные для кормления кролика эпических размеров.

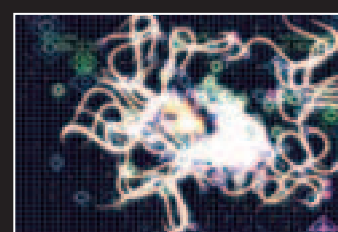
КАЗУАЛЬНАЯ ГЕОМЕТРИЯ

СИКВЕЛ GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED ВЫЙДЕТ НА WII И DS.

В 2005 году на Xbox Live Arcade появился простой, но крайне увлекательный шутер Geometry Wars: Retro Evolved, который с тех пор скачали сотни тысяч геймеров Хотя критики оценили вышедшую ранее в этом году PC-версию довольно сдержанно, создатели намерены перенести игру и на Wii, и на DS под названием Geometry Wars: Galaxies. Разработкой занимается британская студия Kuju Entertainment под надзором ответственной за оригинал Bizarre Creations, среди заслуг которой – Project Gotham Racing. Геометрические войны галактического значения обзаведутся четырьмя мультиплеерными режимами, при этом на каждую платформу придется по одному эксклюзивному. Будут задействованы возможности тачскрина DS и контроллера Wiimote, добавлена кампания с новыми миссиями и новыми видами оружия, не говоря уж о новых противниках. Совсем не изменится лишь корабль игрока, который превратился в своеобразный символ игры. Выход игры на обеих консолях Nintendo намечен на конец года.







НОВАЯ СКАЗКА МАКГИ

ЗНАМЕНИТЫЙ ДИЗАЙНЕР ВСЕ ЖЕ ВЫПУСТИТ GRIMM.

Мрачная сказка Grimm от Американа МакГи, создателя сюрреалистичной Alice и Bad Day L.A., похоже, все-таки увидит свет, пусть и пока только онлайновый. Набирающая популярность служба цифровой дистрибуции GameTap издаст American McGee's Grimm в 24 эпизодах на манер успешно возрожденного квеста Sam & Max. Каждый эпизод посвящен одной сказке, интерес к следующей серии будет подстегиваться неожиданной концовкой. МакГи обещает игрокам захватывающее – в лучших традициях Alice – прочтение работ братьев Гримм и боевую систему на основе изречения «слова могут убивать». По его убеждению, популярные версии этих историй стали чересчур беззубо-приторными: пора вернуться к истокам. Разрабатывает проект недавно основанная МакГи шанхайская студия Spicy Horse, а сценаристом и продюсером игры выступит Р. Дж. Берг, занимавшийся тем же в «Алисе». Первый эпизод Grimm ожидается весной следующего года.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

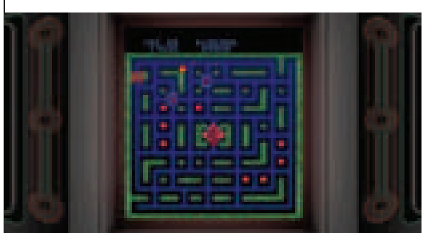
БОЛТОВНЯ ВМЕСТО ИГР

PSP ПЕРЕНИМАЕТ ОПЫТ N-GAGE.
Если вы всегда мечтали использовать PSP как мобильный видеотелефон, у вас появился такой шанс. Начиная с августа, те владельцы консоли от Sony, которые обзавелись недавно появившейся на европейских прилавках камерой Go!Cam с микрофоном (мы рассказывали о ней в позапрошлом номере) и специальным софтом от компании BT, смогут звонить в Великобританию. Чуть позже зона охвата сервиса должна расшириться до целой сотни стран. Показать систему в действии разработчики намерены на лейпцигской Games Convention.



F9 ОБЕДНЕЛА

TRON ОБРЕЛ НЕЗАВИСИМОСТЬ ОТ «НЕЗАВИСИМОГО» СОЮЗА FOUNDATION 9.
Из крупнейшего американского независимого союза разработчиков Foundation 9 Entertainment ушел один из его основателей Эндрю Эйр, да не один, а вместе с канадской студией Backbone Charlottetown, пока что известной, в основном, по X360-версии Castlevania: Symphony of the Night. Новая команда уже получила имя Other Ocean Interactive и работает над переделками Tron и Discs of Tron для Xbox Live Arcade, а также необъявленными играми для портативных платформ.



BLU-RAY НЕЗАКОНЕН?

НА SONY ПОДАЛИ В СУД ЗА НАРУШЕНИЕ ПАТЕНТА.
Из года в год корпорацию Sony преследуют иски о нарушении патентов. На сей раз поводом для судебного разбирательства вместо вибрирующих контроллеров DualShock стали оптические диски Blu-Ray, которые якобы используют относительно дешевые и мало подверженные коррозии сплавы серебра, запатентованные компанией Target Techonology. Истец в лице самой Target требует компенсации упущенной выгоды и, разумеется, надбавку за причиненный моральный вред.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

По мнению аналитика Банка Америки, Майкла Савнера, даже возможное снижение цены PlayStation 3 на $100, которое ожидается этим летом или в начале осени, не подстегнет продажи консоли. Неутешительный вывод делался на основе следующих прикидок: стоимость удешевленной приставки все равно на 20-25% превысит нынешнюю стоимость Xbox 360 за счет расходов на дополнительные аксессуары и оборудование. Возрастающий интерес покупателей к Wii и нехватка эксклюзивных проектов для PS3 также, как утверждает Савнер, убедили его в том, что самая разумная политика для Sony – снижение цены на $200. Впрочем, пойдет ли на это сама компания?





СТУДИЯ МАЙКЛА БЭЯ ПЕРЕКЛЮЧИТСЯ НА ИГРЫ

DIGITAL DOMAIN СОБИРАЕТСЯ ЗА ДВА ГОДА ВЫПУСТИТЬ ПЯТЬ ПРОЕКТОВ.

Студия по производству спецэффектов Digital Domain, чьим акционером является популярный голливудский режиссер Майкл Бэй («Скала», «День Независимости»), вскоре начнет выпуск игр по мотивам кинолент.
В ближайшие два года Digital Domain намерена пригласить сто новых сотрудников (особенно туго дела сейчас обстоят с игровыми программистами), купить целиком пару команд разработчиков и выпустить 4-5 проектов. Предположительно, первым станет неназванный FPS, спродюсированный Бэем. В дальнейшем возможность режиссировать игры предоставят авторам картин.
Кроме того, по примеру других мастеров спецэффектов вроде Sony Pictures Imageworks, Digital Design освоит производство полнометражных молодежных анимационных картин с довольно скромным бюджетом в 30-50 млн долларов. Экономить калифорнийцы рассчитывают на моделях и их анимации – создавать их будут с помощью игрового софта.

ИГРОАНАЛИТИКИ ОЦЕНИЛИ БУДУЩЕЕ HALO 3

ОЦЕНКИ ОКАЗАЛИСЬ ВЕСЬМА ОБНАДЕЖИВАЮЩИМИ.

Сомнений нет – Halo 3 обречена на успех. По слухам, только в крупнейшей игровой сети GameStop на нее сделано 4 млн. предзаказов – и эта цифра не кажется фантастичной, если вспомнить, как в первый день продаж ее предшественницы геймеры расхватали 2.38 млн копий, а за последующие три месяца – 7.5 млн. Картину магазинного будущего выходящего осенью шутера попытались воссоздать аналитики компании Goldman-Sachs.
Хотя Halo 3 выходит всего лишь за неделю до конца первого квартала финансового года, в Goldman-Sachs полагают, что Мастер Чиф успеет принести корпорации 170 млн. долларов при более чем 4.5 млн поставленных в магазины коробок с игрой. А к сентябрю число обладателей Xbox 360 достигнет 13.2 млн человек, и таким образом, на каждые три приставки Microsoft в мире придется по экземпляру третьего Halo. Индустриальные оракулы, однако, отметили, что если они недооценили темпы роста, будущее Halo 3 выглядит еще более радужным.





«МЫ СНОВА СДЕЛАЛИ ЭТО»

NINTENDO РАССКАЗАЛА ОБ УСПЕХАХ.

На специально организованной выставке Media Summit в Сиэтле Nintendo поведала о достижениях Wii и DS, сравнимых, по мнению главы американского подразделения «Большой N» Реджи Филс-Эйма, лишь с победами компании на игровом рынке в 80-х. Как он выразился, «мы снова сделали это», и привел немного статистики.
Итак, в Японии за последнее время половина игровых продаж пришлась на проекты для DS. Число людей старше тридцати, приобретающих «двухэкранную» консоль, выросло на 127%. Не отстают и те, кому «за сорок»: их общая аудитория выросла на 212%. А симулятор воспитания питомцев Nintendogs стал рекордсменом чартов, пробыв в топ-25 американских игр 21 месяц кряду. Во Франции же в одно время игры Nintendo занимали все 15 первых позиций. Что касается Wii, ее просто обожают на родине. Японцы привыкли ставить половину домашних консолей в гостиную – как выяснилось, Wii прорывается на это козырное место в 75% случаев. И все это при том, что она, по словам Филс-Эйма, соревнуется не только с Microsoft и Sony, но и с обычным досугом. Так что каждый раз, когда люди вместо похода в кино играют в Wii-боулинг, в Nintendo празднуют победу.

ЕМА ВЫБРАЛА ЛУЧШИХ

ОБЪЯВЛЕНЫ ПОБЕДИТЕЛИ VIDEO GAME AWARDS 2007.

Кажется, уже не осталось западных премий, которые бы не отхватил боевик Gears of War. За званием «игры года» и наградой за лучшие графику и звук на Game Developers Choice Awards последовали новые победы. На церемонии Video Game Home Entertainment Awards 2007, которую устраивает ассоциация продавцов развлекательного софта Entertainment Merchants Association (EMA), творение Epic Games было названо лучшим проектом для Xbox 360, лучшим шутером с лучшей графикой и просто – лучшей игрой года.
Награды за инновации и лучшую казуальную игру года унесла гроза вечеринок Guitar Hero 2, а Сила пребывала с пластмассовыми джедаями из Lego Star Wars II: The Original Trilogy и принесла им призы за лучшую игру года для DS и PS2. Одной премии показалось мало и онлайновой World of Warcraft: The Burning Crusade, которая теперь к завидному постоянству в верхних строчках чартов продаж может добавить титулы лучшего ролевого проекта и лучшей игры для PC. Провокационный сериал Grand Theft Auto также финишировал дуплетом – лучшим action/adventure проектом была признана Grand Theft Auto: Liberty City Stories, а Grand Theft Auto: Vice City стала игрой года для PSP.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ДРУЖЕЛЮБНЫЙ АНТИВИРУС

СЕДЬМАЯ ВЕРСИЯ «АНТИВИРУСА КАСПЕРСКОГО» – НА СТРАЖЕ ВИРТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ.



7 июля 2007 года в продажу поступят «Антивирус Касперского» 7.0 и Kaspersky Internet Security 7.0 – системы защиты от вредоносных программ и атак через Интернет. В седьмой версии учтены пожелания геймеров – теперь сетевые игры не тормозят, когда на фоне выполняется проверка Интернет-трафика. Кроме того, антивирус защищает компьютер от программ, ворующих пароли от MMORPG (и, как следствие, вашу виртуальную собственность).

КАК СТАТЬ ГЕРОЕМ?

ПОБЕДИТЕЛЯ КОНКУРСА ОТ КОМПАНИИ «РУССОБИТ-М» УВЕКОВЕЧАТ В ПРОДОЛЖЕНИИ «ВОСТОЧНОГО ФРОНТА».

«Руссобит-М» проводит конкурс по игре «Восточный фронт. Крах Анненербе». 10 человек, правильно ответившие на вопросы и приславшие интересные скриншоты из игры с оригинальными названиями, получат ботинки Piranya от www.ralf.ru. Лучший результат будет премирован особо: разработчики из Burut CT срисуют одного из ключевых персонажей продолжения сериала с победителя конкурса.
Подробности о конкурсе читайте на сайте www.eastfront.ru.

РАЗЫГРАВШИЕСЯ «ТРАНСФОРМЕРЫ»

СПИСОК АКТЕРОВ, ОЗВУЧИВАЮЩИХ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРЫ ПО МОТИВАМ ФИЛЬМА, ПОПОЛНИЛСЯ НОВЫМИ ИМЕНАМИ.

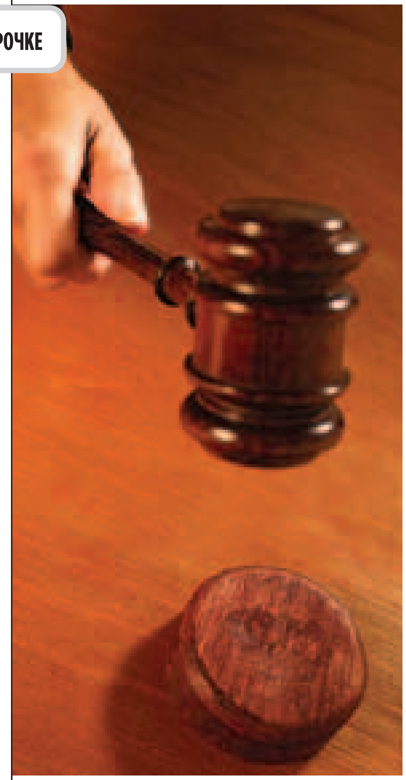
Одно из самых ярких событий этого лета – новый фильм «Трансформеры». Его выход на большой экран ожидается 4 июля. Тем временем, Activision выпускает еще и одноименную игру-адаптацию. Компания уже объявляла, что Фрэнк Уэлкер и Питер Каллен будут озвучивать Мегатрона и Оптимуса Прайма соответственно. Теперь же стало известно, что Шия ЛаБёф и Меган Фокс, играющие главные роли в картине, также будут задействованы в озвучке игры. Подробный материал о «Трансформерах» читайте в июльском номере журнала Total DVD.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Второй add-on к RTS Age of Empires 3 (PC) под названием The Asian Dynasties разрабатывается авторами сериала Rise of Nations из Big Huge Games и поступит в продажу этой осенью. Помимо новых играбельных «азиатских» наций геймерам предложат 15 восточных чудес света, улучшенный генератор случайных карт, а также новые варианты торговли и победы.

Nintendo готовит новые версии консоли DS lite для японского рынка. Знаменитый «двухэкранник» вновь перекрасится в розовый (правда, на этот раз с металлическим отливом); вдобавок будет представлен серебристый вариант. Увы, переплывать через океан новинки пока не собираются.



ВСТАТЬ – СУД ИДЕТ!

ЧЕМ ЗАВЕРШИТСЯ ИСК «МАДОС» И GRAVITY К RUSRO.RU?

Близится к завершению судебное разбирательство по иску компаний «Мадос» и Gravity к владельцу домена rusro.ru Валентину Киселеву о нарушении им авторских прав на MMORPG Ragnarok Online. На заседании 29 мая был допрошен последний свидетель, специалист ГУП «Информзащита». К сожалению, отчет о проведенной им экспертизе содержит ряд фактических и процессуальных неточностей, допускающих двусмысленную трактовку. Это затрудняет работу судьи, не слишком знакомого с техническими тонкостями вопроса.
Стороны сходятся в одном: декомпиляция, модификация и распространение изменённой версии клиентской части игры действительно является нарушением законодательства. Однако сторона защиты настаивает, что Валентин только создал альтернативную программу серверной части, а обвинение доказывает, что он мало того, что воспользовался чужими наработками в ее создании, но и распространял модифицированный клиент для подключения именно к своему серверу.
О решении суда мы узнаем, вероятно, на следующем заседании, которое состоится 6 июня – еще до того, как этот номер появится в продаже.

НЕОБЫЧНЫЙ ТУРНИР ПО COUNTER-STRIKE

ИТОГИ REKRUT OPEN CHAMPIONSHIP 2007.

5–6 мая 2007 года в одном из лучших столичных игровых клубов 4GAME состоялся необычный турнир по классической версии Counter-Strike 1.6 в формате 5x5 под названием Rekrut Open Championship 2007. Что же в этом необычного, спросите вы? Дело в том, что соревнование проводилось для двух категорий (по терминологии организаторов, дивизионов) игроков – «верхней» и «нижней». Первая – для общепризнанных профессионалов, вторая – для любителей и начинающих. Чтобы принять участие в состязаниях нижнего дивизиона, достаточно было подать заявку по электронной почте, в верхний же дивизион организаторы подбирали команды сами. В этом сезоне выбор пал на питерцев из 3000$ и SPB.Islanders, а также столичных знаменитостей Begrip Gaming и forZe. Призовой фонд распределялся следующим образом: победитель в верхнем дивизионе получал 75000 рублей, а лучшие среди непрофессионалов получали от 55000 рублей за первое место до 2500 рублей за восьмое. Чемпионство среди профессионалов завоевали парни из Begrip Gaming, которые в финале одолели соперников из forZe со счетом 3:2 по картам. Лучшей пятеркой нижнего дивизиона стала команда Revival, им и достался солидный денежный приз в 55000 рублей, а также возможность сразиться с Virtus.pro за дополнительный приз в 25000 рублей. Однако борьбы не получилось – «виртуса» легко расправились с менее опытными противниками со счетом 16:1.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

WAKFU ПЕРЕБИРАЕТСЯ НА DS

В ANKAMA ГОТОВЯТ СТРАТЕГИЧЕСКУЮ RPG ПО МОТИВАМ ОНЛАЙНОВОГО ПРОЕКТА.

Стоит онлайновой игре обзавестись достаточным количеством верных поклонников, и дополнение не заставит себя ждать. Это проверенное правило нарушила компания Ankama, объявив, что у MMORPG Wakfu вскоре появится оффлайновая родственница Wakfu DS – стратегическая RPG с пораундовой системой боя. В ней будут встречаться как декорации из оригинального проекта, так и совершенно новые подземелья. Точный маршрут и список подземелий зависит от выбранного картриджа (Тьма или Свет). Различаются картриджи и набором редких предметов, которые не улучшают характеристики персонажей, зато разнообразят их облик. Дата выхода Wakfu DS пока неизвестна.

КАК УСТРОЕНА «РУННАЯ ФАБРИКА»

MARVELOUS INTERACTIVE УТОЧНЯЕТ, ЧТО ЖДЕТ ГЕЙМЕРОВ В RUNE FACTORY 2.

Хотя фэнтезийный симулятор фермерского хозяйства Rune Factory (DS) еще не добрался даже до Америки (его появления там ждут в июле), компания Marvelous спешит открыть новый сезон выращивания капусты в нелегких средневековых условиях и делится подробностями о Rune Factory 2 (DS). Хотя в сюжете есть отсылки к предыдущей части, знать ее необязательно: события разворачиваются спустя много лет. Вдобавок к привычным сельским хлопотам, поискам жены и охоте на монстров героям позволят освоить кузнечное дело и пополнять арсенал так же, как это делали герои Summon Night: Swordcraft Story (GBA). Когда Rune Factory 2 покинет родину, пока не сообщается.

ПРАЗДНИКИ БЕЗ FINAL FANTASY

FINAL FANTASY XIII ВЫЙДЕТ НЕ РАНЬШЕ МАЯ 2008 ГОДА.

Как ни надеялись поклонники потратиться на комплект из PlayStation 3 и Final Fantasy XIII в этом году, их планы не сбудутся: хотя консоль от Sony уже обосновалась в магазинах, новая представительница популярного сериала не спешит к ней присоединиться. Отчитываясь о планах Square Enix на новый финансовый год, президент Square Enix, Ёити Вада, сообщил, что до его окончания (и, соответственно, до мая 2008 года) тринадцатую «Фантазию» мы совершенно точно не увидим. Что послужило причиной – роковая «чертова дюжина» или же чересчур большой объем работ – Вада не уточнил. Тем не менее не утихают слухи, что скоротать ожидание поможет демоверсия, которая подоспеет к E3 или же, что более вероятно, к TGS.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Президент Square Enix, Еити Вада, объявил, что до выхода Dragon Quest IX для DS компания планирует выпустить в Японии римейк одной из предыдущих частей сериала. Названием игры и платформой он пока не поделился. Напомним, что выпуск DQ IX на родине должен состояться до конца нынешнего года.





LOST ODYSSEY НАПОМИНАЕТ О СЕБЕ

ОБЕЩАН ЭПИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ И 7 ЧАСОВ ВИДЕОРОЛИКОВ.

Президент компании FeelPlus, Рэй Накадзато, обнадежил тех, кому не терпится увидеть RPG Lost Odyssey от Mistwalker, сообщив в недавнем интервью, что хоть игра и не завершена, разработчики вполне довольны достигнутым. Он также подтвердил, что оценить их труд геймеры во всем мире (за исключением разве что многострадальной Европы) успеют еще до конца 2007 года. Ценные сведения господин Наказдато получил из первых рук – Mistwalker привлекла FeelPlus к участию в проекте.

Мир Lost Odyssey будет насчитывать почти 400 городов и прочих примечательных мест, а актерский состав (видимо, за счет NPC) расширится до 300 человек. Надеемся, Mistwalker сумеет избежать ловушки, в которую попала Square Enix с Final Fantasy XII, и уделит хотя бы основным действующим лицам достаточно внимания в семи часах видеороликов. Из них шесть часов «съедят» сценки на движке – все том же Unreal Engine 3.

В сражениях Lost Odyssey, как сообщил господин Накадзато, особую роль играет своевременность. Хотя от раундов решили не отказываться, без элементов боев в реальном времени не обойдется.

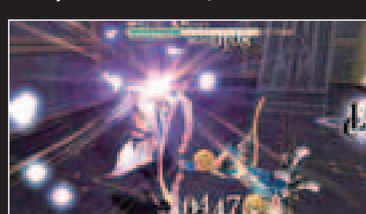


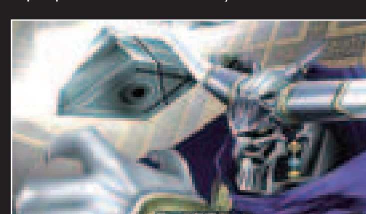
«ДИССИДЕНТСКАЯ» ФАНТАЗИЯ

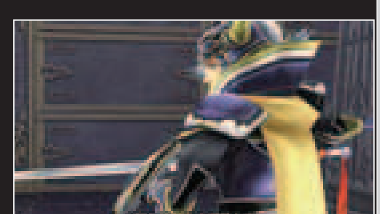
FINAL FANTASY DISSIDIA ОБРАСТАЕТ ДЕТАЛЯМИ.

Пока мы гадали, как Square Enix объяснит слет героев из различных частей Final Fantasy в Final Fantasy Dissidia для PSP, журналисты Famitsu разведали свежие подробности о боевой системе будущей «драматической прогрессивной экшн-игры», как характеризуют ее разработчики. Судя по всему, нам предложат проект в жанре beat'em up: каждого персонажа снабдят набором уникальных умений, которые пригодятся в схватках и будут различаться радиусом действия. Особая роль отводится разрушению декораций: за битье стульев и столов в щепки начисляют «очки храбрости» точно так же, как за подзатыльники противникам. Вконец «расхрабрившиеся» герои смогут воспользоваться фирменными приемами, с которыми они выступали в родных играх (например, Зидан из FF IX использует Trance). Кроме того, предусмотрена система накопления опыта и улучшение характеристик за счет экипировки.

Как мы сообщали в предыдущем номере, за дизайн персонажей отвечает Тецуя Номура. Он перерисует всех действующих лиц (включая тех, чей облик создавался Ёситакой Амано) в своем стиле.








Nokia N93i
TRANSFORMERS Edition*
Эксклюзивная игра ТРАНСФОРМЕРЫ, а также картинки и мелодии в комплекте — только в специальной упаковке.
NOKIA
NOKIA
NOKIA
Nseries
Это другая форма жизни.
Это
TM
В КИНОТЕАТРАХ С 4 ИЮЛЯ
DREAMWORKS PICTURES
Hasbro
Hasbro, Transformers and all related characters are trademarks of Hasbro. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved.
TRANSFORMERSFILM.RU
© 2007 Paramount Pictures Corporation and DreamWorks LLC. All Right Reserved.
Paramount
Реклама. Все права защищены © Nokia, 2007. Nokia, Nokia Connecting People являются зарегистрированными торговыми марками Nokia Corporation. *Издание ТРАНСФОРМЕРЫ.

Хит-Парады

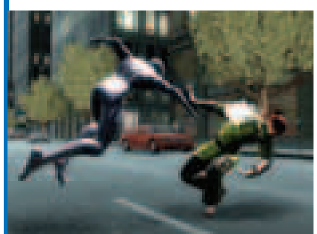
САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

«Человек-Паук 3», при всей унылости множества зрительских отзывов, уверенно завоевывает новые и новые позиции в хит-парадах по всему миру. Как, впрочем, и гораздо более тепло встреченная завершающая часть трилогии о пиратах. Первая онлайновая игра для Wii в Великобритании занимает третью строчку в чарте. Лидер же нынешнего японского хит-парада – игра по Kekkaishi, популярной манге (а с недавних пор и аниме) о мальчике-демоноборце. Второе место – также за игрой «по мотивам»: редкий человек, хотя бы поверхностно знакомый с аниме и мангой, не слышал о Bleach.
Для интересующихся цифрами: в Японии за обозреваемую неделю было продано 20000 игр для Xbox 360 и лишь 5400 – для PS3. Рейтинг консолей показывает неизменное лидерство DS, за которой на приличной дистанции следует Wii – чьи продажи все равно больше, чем у всех прочих приставок в сумме. Схожие цифры можно увидеть и в американском чарте консолей – с оговоркой лишь на то, что PS2 и Xbox 360 в стране дяди Сэма держатся гораздо лучше, расходясь по 50000 приставок в неделю. В Европе же, напротив, при все том же лидерстве консолей Nintendo, на третьем месте – PSP, а X360 и PS2 сильно отстают.



Gran Turismo 4
ПЛАТФОРМА: PS2

Европейский хит-парад





■	1	Spider-Man 3	Activision
—	2	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney
—	3	Mario Strikers Charged Football	Nintendo
▼	4	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
▼	5	Pro Evolution Soccer 6	Konami
▼	6	Wii Play	Nintendo
▲	7	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo
▲	8	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts
▼	9	FIFA 07	Electronic Arts
▼	10	Cooking Mama	505 Game Street

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии





—	1	Kekkaishi: Tale of the Raven Forest	Bandai	DS
—	2	Bleach: Heat the Soul 4	Sony	PSP
▼	3	Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	Square Enix	PSP
▼	4	Wii Sports	Nintendo	Wii
—	5	Lucky Star Moe Drill: Travel	Kadokawa	DS
▲	6	More English Training for Adults	Nintendo	DS
▲	7	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
▼	8	More Brain Training from Dr Kawashima: How Old Is Your Brain?	Nintendo	DS
—	9	Kurikin: Nano Island Story	Nintendo	DS
—	10	Shining Wind	Sega	PS2

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

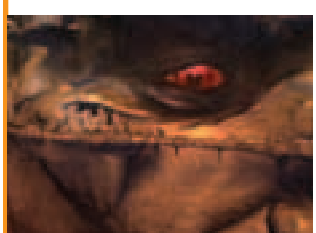
Инструкция по применению

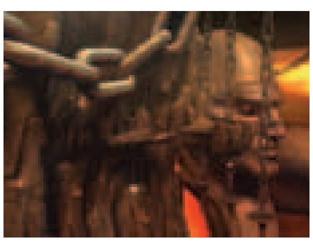
С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- ▲ игра поднялась в хит-параде
- ▼ игра опустилась
- ■ впервые попала
- — позиция не изменилась

PS2 (GamePark)

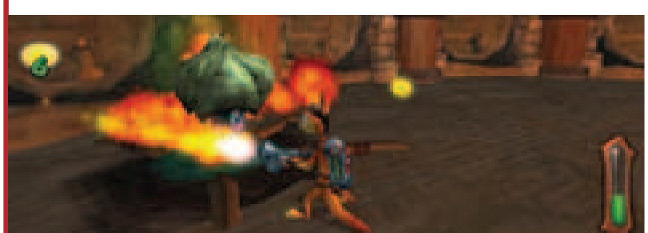




■	1	God of War II (русская версия)
—	2	Spider-Man 3
▼	3	Tekken 5
—	4	Spider-Man 3 (Special Edition)
▲	5	Black
▲	6	FIFA 07 (русская версия)
▼	7	Gran Turismo 4
▲	8	Killzone (русская версия)
▲	9	Mortal Kombat Armageddon
▼	10	God of War

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

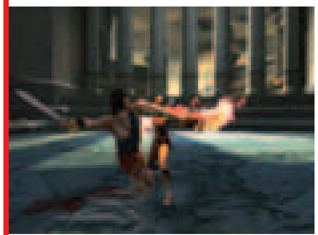
PSP (GamePark)



▲	1	Daxter
▲	2	Killzone: Освобождение
▲	3	Tekken: Dark Resurrection
▼	4	LocoRoco (русская версия)
▼	5	Grand Theft Auto: Vice City Stories
▼	6	Call of Duty: Roads to Victory
▲	7	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest
▲	8	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
▼	9	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▲	10	Prince of Persia: Rival Swords

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

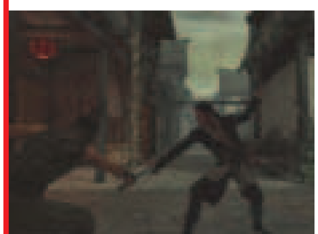
PS2





1. God of War II (русская версия)
2. Spider-Man 3
3. Tekken 5
4. God of War
5. Gran Turismo 4
6. Killzone
7. Spider-Man 2
8. Black
9. Grand Theft Auto: San Andreas
10. Shrek Smash 'n' Crash Racing

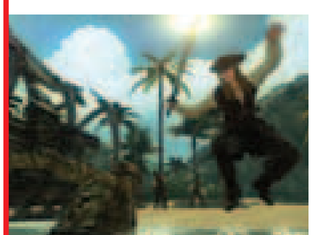
PC (Box)





1. Пираты Карибского моря: На краю света
2. The Sims 2: Времена года
3. Command & Conquer 3: Tiberium Wars (русская версия)
4. The Sims 2: Каталог – Торжества
5. The Sims 2: Питомцы
6. World of Warcraft: The Burning Crusade
7. World of Warcraft
8. Battlefield 2142: Northern Strike
9. The Sims 2 (русская версия)
10. The Sims 2: Ночная жизнь

PC (Jewel)





1. Пираты Карибского моря: На краю света
2. Test Drive Unlimited
3. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
4. TMNT: Черепашки ниндзя
5. Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
6. Jade Empire: Special Edition
7. Принцессы. Королевский конкур
8. Вторая мировая: Битва за Иводзиму
9. UFO Extraterrestrials: Последняя надежда
10. Артур и минипуты

PSP

1. Tekken: Dark Resurrection
2. Grand Theft Auto: Vice City Stories
3. Ratchet & Clank: Size Matters
4. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
5. Shrek Smash 'n' Crash Racing
6. Call of Duty: Roads to Victory
7. Spider-Man 2
8. LocoRoco (русская версия)
9. Price of Persia: Два меча
10. Sonic Rivals

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

DEVIL MAY CRY 4

Однажды в 2001 году он ворвался на наши экраны с мечом и парой пистолетов, чтобы отомстить силам зла за гибель семьи. Он стрелял с двух рук, проделывал невероятные акробатические трюки, смеялся в лицо опасности и сам дьявол не мог его остановить, – отчасти потому, что и в жилах героя текла дьявольская кровь вперемешку с человеческой. Его звали Данте, и своим приходом он показал, какими должны быть экшны от третьего лица на PlayStation 2. Окажутся ли их герои настолько же бесшабашными и острыми на язык, чтобы вызвать в памяти сцены из «Городского охотника» с Джеки Чаном или перебранки Мела Гибсона с напарником в «Смертельном оружии»? Будут ли бои так же стремительны, перехватит ли дыхание от неправдоподобных, но от этого не менее впечатляющих трюков, превратится ли истребление вражеских полчищ в стильное и весьма кинематографичное зрелище



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PS3, Xbox 360, PC
- **ЖАНР:** action.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена
- **ОНЛАЙН:** www.capcom.co.jp/dmc4

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

вместо однообразной бойни? Этими вопросами задавались не только геймеры, но и создатели игр: например, креативный директор God of War II Дэвид Яффе признался, что неравнодушен к Devil May Cry и пристально следит за разработками Capcom. И едва ли не трудней всего пришлось самой Capcom: сперва даже казалось, что без присмотра Синдзи Миками, руководителя оригинального проекта, беловолосый охотник на демонов навсегда растеряет былой задор.



Хит?!

ЗА:

- Стильность во всем: от декораций до расправы над приспешниками темных сил
- Верность традициям сериала Devil May Cry и отсылки к предыдущим частям
- Легкость в освоении: эффектные цепочки боевых приемов складываются сами собой, как будто джойпада не существует.
- Неистребимое стремление боссов задать основательную трепку главному герою: изворачиваться приходится всеми доступными средствами!
- Склонность персонажей не лезть за словом в карман: какая драка без насмешек над противником!

ПРОТИВ:

- Чересчур сильное сходство нового героя и Данте
- Отсутствие значительных перемен в геймплее: возможно, нам подсунут ту же DMC 3, но с новым сюжетом и в слегка улучшенной упаковке
- Нерасторопность врагов в демоверсии: неохотно гибнут только боссы.



Как сериал о Джеймсе Бонде немыслим без агента 007, так и в Devil May Cry не обойтись без Данте.





Толпы марионеток на городских улицах напомнят о Dead Rising.

Макото Танака, дизайнер уровней:
Требования к графике (с приходом консолей нового поколения) стали гораздо жестче, и соответствовать им нелегко. Уже недостаточно просто моделировать красивые, зачаровывающие пейзажи – необходимо создавать их во всех подробностях, но при этом следить, чтобы детали не терялись, скажем, во время экшновых сцен.



Новый герой Нерон расправляется с демоническим сбродом не менее рьяно, чем Данте.

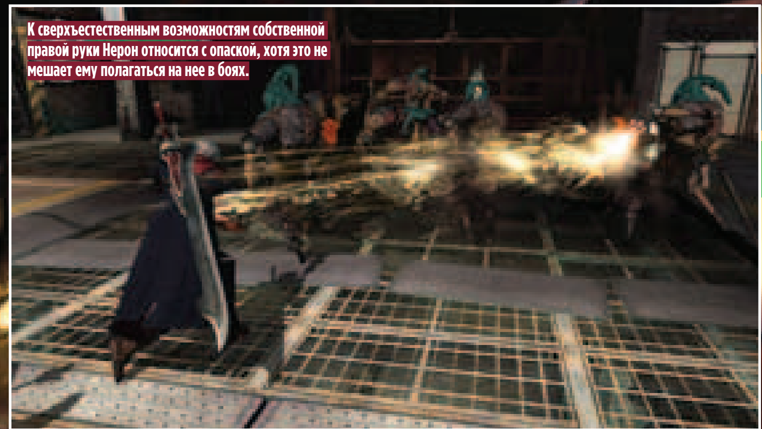


Хидеаки Ицуно, руководитель проекта:
Возможности консоли [PS3] подсказали нам не так уж много игровых идей. Наши мечты грандиозны. У нас есть уйма задумок, затем мы получаем оборудование и выясняем, что не можем сделать то-то и то-то. Так что наше видение, наши грезы об идеальной игре и «железо» не всегда совместимы. Приходится идти на компромисс. И хотя PS3 – отличная платформа, все же она не совсем то, чего я ждал.

Но когда в марте 2005 года DMC 3 приоткрыла миру, как именно Данте провел юные годы – нарываясь на драки, дурачась и до скрежета зубовного раздражая более целеустремленного брата-близнеца Вергилия – и как остепенился (причем настолько, что мы поверили – из него вполне вырастет Данте времен DMC 1), стало ясно: памятные венки и похоронные марши наравне с жалостливыми некрологами оригиналу отменяются. Демоны заливались слезами на всю катушку, пока геймеры исследовали различные уровни сложности новинки, а в Capcom между тем ковали железо – тут же сделали видеоролик к четвертой части на движке от третьей исключительно, чтобы провозгласить: DMC 4 для PlayStation 3 – быть! Спустя год к TGS'06 подоспела первая демоверсия: битвы с исчадиями ада при переходе на консоли нового поколения выглядели куда красивее, чем схватки в похожих декорациях из DMC 2, но разница с непосредственной предшественницей почти не бросалась в глаза. Вдобавок выяснилось: всеобщего любимца-острослова вытеснил со сцены такой же белобрысый, но куда менее обаятельный юнец Нерон. Еще спустя год Capcom объявила, что эксклюзивность проекта не согреет душу владельцам консоли от Sony: готовятся версии для Xbox 360 и PC. Что происходит, кто виноват, куда делся Данте и вернется ли он?

Как заявил продюсер DMC 4, Хироюки Кобаяси, замыслы разработчиков не ограничиваются скромным «не ударить в грязь лицом перед поклонниками сериала». Главная цель – превратить четвертый выпуск саги «рыдающих демонов» в такой же эталон для прочих next-gen боевиков, каким была оригинальная Devil May Cry для поколения PlayStation 2. И пускай Нарико из Heavenly Sword по инерции сравнивают с позапрошлогодним Данте – Нерон будет из кожи вон лезть, чтобы герои будущих игр-конкуренток равнялись на него. В самый первый рекламный ролик он не прорвался потому, что геймдизайнерам еще предстояло проработать его характер, и сочинить способности. Тем не менее заменить им отважного сына Спарды решили сразу же, как определились с хронологической последовательностью частей. По словам руководителя проекта, Хидеаки Ицуно, сюжетная логика требовала присутствия Данте, уже прошедшего суровую школу DMC 3 и DMC 1. В то же время, ему хотелось, чтобы персонаж рос вместе с геймером и новичков не ошарашило обилие доступных с самого начала навыков и оружия. Варианты с приступом амнезии или отсутствием объяснения (в духе DMC 2) были отвергнуты как недостойные. Куда разумнее, посчитал Ицуно, представить публике неопытного героя, к которому прославленный демоноборец присоединится позже. Значит ли это, что в будущем напарников Данте станет больше, чем всех остальных действующих лиц вместе взятых? Вовсе нет, пока только ему и Нерону в Capcom пророчат светлое будущее и роли в даль-

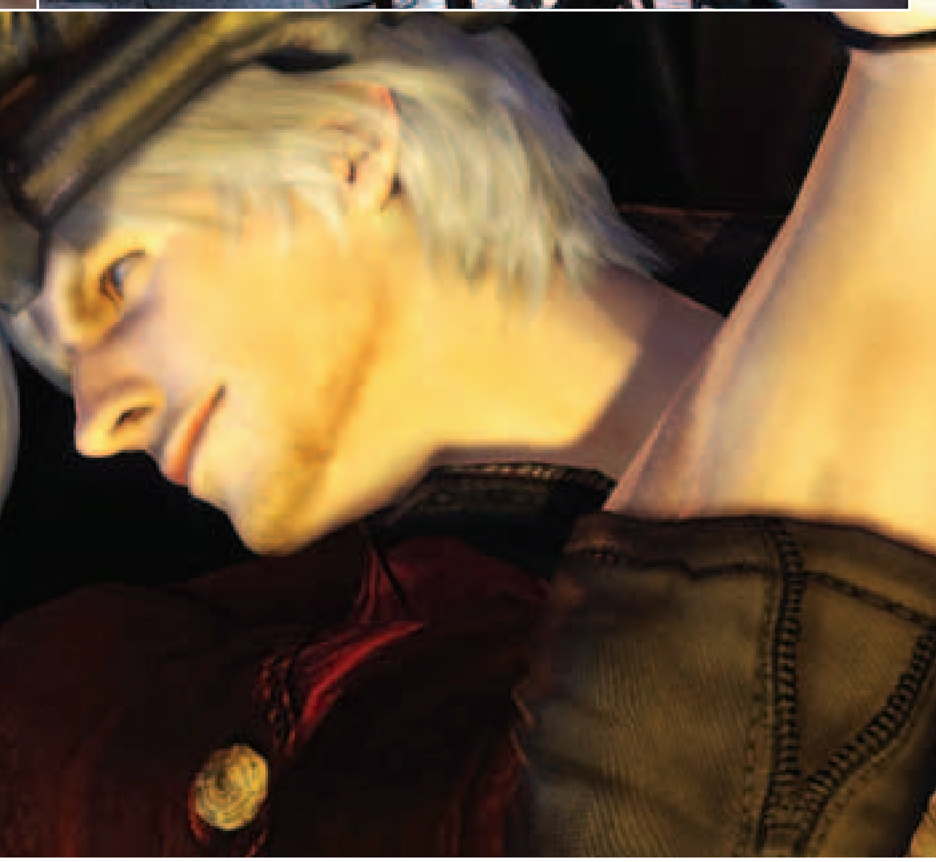



К сверхъестественным возможностям собственной правой руки Нерон относится с опаской, хотя это не мешает ему полагаться на нее в боях.



Боевые стили Данте позаимствованы прямиком из DMC 3.


Чтобы мир DMC 4 казался правдоподобней, дизайнеры уровней специально съездили в Италию и Турцию.



нейших продолжениях.
Несмотря на словоохотливость создателей DMC 4, для пересказа известной нам фабулы игры по-прежнему хватит пары предложений. Легендарный демон Спарда, вставший вопреки происхождению на сторону людей и избавивший их от ига темных сил, исчез, но дело его живет. Охоту на порождения бездны продолжают рыцари ордена Меча, чья штаб-квартира расположена в небольшом городке Фортуна. Сироту Нерона принимают в него стараниями Кирие (Kyrie), сестры настоятеля, и с тех пор он относится к ней как к матери и сестре одновременно (на эскизах, впрочем, Кирие выглядит не намного старше воспитанника). Так сложилось, что Нерон чем-то напоминает Вергилия: целеустремлен и держится особняком среди рыцарей, предпочитая выполнять поручения ордена в одиночку. Но вовсе не он в одночасье истребляет всех собратьев: на почитателей Спарды ополчился легендарный Данте.
Благодаря хронологическому соседству с DMC 1, Фортуна не походит на современный мегаполис: при виде опрятных домов с пологими крышами, неоготических дворцов с соборными окнами-«розетками» и помпезных фонтанов времен Возрождения вспоминаются исторические центры европейских городов – разве что без высоток на горизонте и со старомодными машинами на узких улицах. Такие же штрихи из разных эпох попадались и в первой части, напоминая, что средневековый антураж обманчив и на дворе, по меньшей мере, XX век. Например, одна из зал цитадели зла служила ангаром допотопному самолету. Отсылки к прародительнице всех DMC не ограничатся пейзажами: в боевых сценах уже засветились усовершенствованные марионетки и ледяные демоны.
Для борьбы с ними, а заодно и с Данте, до тех пор пока досадное недоразумение не разрешится, у Нерона припасены собственные козыри. Урок Metal Gear Solid 2 не прошел даром: когда на место бывалого оперативника Снейка заступил менее опытный Райден, контраст между героями оказался чересчур силен, и жалеть об исчезнувшем бравом герое приходилось куда чаще, чем радостно отождествлять себя с новичком. В Capcom клятвенно заверяют – предпринято все, чтобы новый главный персонаж

Один на один с демонами?

После объявления о выходе версии DMC 4 для Xbox 360 слухи о возможном онлайновом мультиплеере или по меньшей мере кооперативном режиме начали повторяться с завидной частотой. Тем не менее сетевые просторы пока не слишком манят разработчиков: самое большее, на что мы можем рассчитывать, это дополнительно скачиваемая «начинка». Какая именно, не уточняется.

Хироюки Кобаяси, продюсер:

Стиль одежды и внешность нового героя были выбраны с таким расчетом, чтобы персонаж удачно вписался в мир Devil May Cry, и неудивительно, что он может напоминать Данте. Но их сходство объясняется и другими причинами, о которых я пока вам рассказать не могу.

В поисках Вергилия

Продюсер Хироюки Кобаяси сознался, что даже толпы поклонников Вергилия не убедили его вернуть второго сына Спарды из небытия, в которое его отправил Данте в первом DMC. Между тем Дэн Саутуорт (Dan Southworth), озвучивший Вергилия в третьей части, проговорился, что его герою все же предстоит появиться в игре.



Зловредность боссов даже не обсуждается: мы надеемся, они существуют исключительно для того, чтобы мы задействовали весь арсенал боевых навыков, разгадывая их маневры и приближая победу.


Геймплей DMC 4 выстроен по тому же принципу, что и в предыдущей части: некоторые миссии очень насыщены событиями и проходятся влет, некоторые займут больше времени.


Загребущая рука поможет Нерону преодолевать расстояния с проворством Тарзана, причем без всякого риска впечататься в дерево. В некоторых случаях этот навык поможет пройти уровень альтернативным способом: не нарываясь на все драки.


Ледяные демоны перебрались в DMC 4 прямиком из хронологически близкой по сюжету DMC 1. Сколько еще таких отсылок к прошлому сериала припасли разработчики?

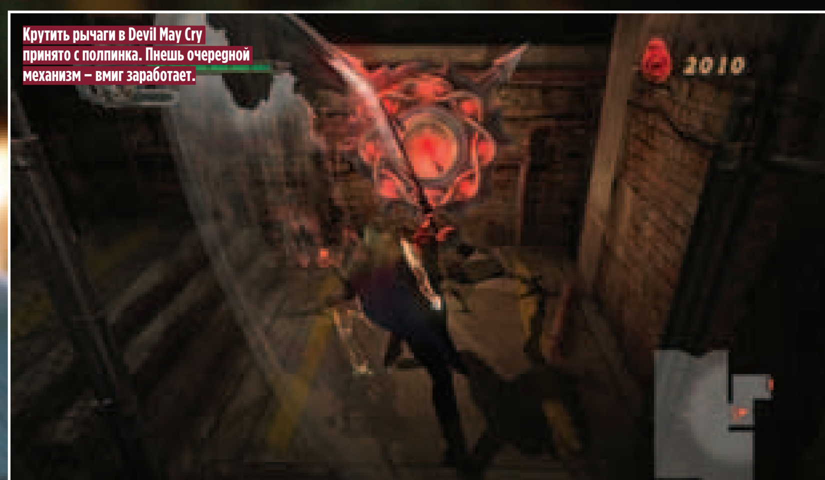
Хироюки Кобаяси, продюсер:
Мое участие в этом проекте сводится к тому, чтобы развить и обогатить историю Данте. Он – тот персонаж, которого любят фэны. И поэтому моя задача – не дать его духу угаснуть.

не показался хуже старого. «Мы так старались разнообразить способности Нерона, что, кажется, сделали его мощнее Данте, – объясняет Хидеаки Ицуно. – Но мы надеемся, что и за Данте будет увлекательно играть». Вопреки всем опасениям, сын Спарды – не секретный боец, доступ к которому открывается после прохождения игры: по мере развития сюжета он будет то солировать в одиночных миссиях, а то – соревноваться с юным храмовником за симпатии геймеров и право первым преодолеть очередной уровень. Если рядовая схватка – то такая, чтобы не стыдно было заснять на кинокамеру, если выпад – то такой, чтобы красота отточенных движений бросалась в глаза не меньше, чем размеры разрушений или количество противников, побитых одним махом. Град пуль и молнии фехтовальных выпадов непрерывно чередуются друг с другом: Нерон вооружен пистолетом с романтическим именем «Синяя роза» и мечом «Красная королева». Причем «Королеву» кузнецы скрестили с мотором от мотоцикла – пара оборотов, и мощность от ударов увеличивается. На примеры использования похожего арсенала в Devil May Cry мы уже насмотрелись, и неудивительно, что красиво истреблять врагов Нерон собирается не только с их помощью. Согласно сюжету, однажды его правая рука изменилась и обрела явно нечеловеческую силу. Такой поворот событий парня порядком напугал – он даже заподозрил, что подцепил какой-то вирус или попросту проклят. Тем не менее, конечность, которую хозяин нарек «Приносящей Дьяволов» (Devil Bringer), оказалась обучаемой, а осваиваемые ею приемы подтвердили, что пока команда GoW следит за Capcom, в Capcom не сводят глаз с неистового спартанца. Так навык «Прямиком в ад» (Hellbound) напоминает о том, как Кратос преодолевает пропасти: цепляясь за подсвеченные синим выступы, Нерон демонстрирует чудеса подтягивания на одной руке, добираясь до самых дальних балконов. Сгребать в охапку врагов предлагается навыком «Сцапать» (Snatch), а бить об землю, попутно раскидывая набежавшую ораву сородичей-демонов, – контекстным броском, чья анимация меняется в зависимости от противника. Все приемы – как оружейные, так и «рукопашные» – легко выстраиваются в цепочки, впечатляющие размахом и прямо-таки хореографическим уничтожением нечисти. Судя по всему, специализацией храмовника останется зрелищный ближний бой, в то время как Данте продолжит подстраиваться под геймерскую манеру ведения сражений за счет стилей из DMC 3 и при случае докажет, что пистолеты – убедительный довод в любом споре. Жестоко разочаруются те, кто ждал от четвертой части радикальных перемен в геймплее: по сути, как вы видите, он останется прежним. Более того, при беглом взгляде на скриншоты не норовишь воскликнуть: «Так вот ты какой, хваленый next-gen!». Скорей так и тянет спросить: «А откуда в DMC 3 появились такие









Крутить рычаги в Devil May Cry принято с полпинка. Пнешь очередной механизм – вмиг заработает.

пейзажи?». Но дьявол кроется в мелочах, как любят говорить англичане, подразумевая, что мелочи эти крайне важны. Возможности консолей нового поколения позволили разработчикам сделать то, что раньше не всегда удавалось. Например, улучшатся алгоритмы поведения демонов. Хотя в демоверсии безропотных жертв хватало, нам обещают, что в финальном варианте враги (наверняка за исключением марионеток) научатся замечать действия героя. Сами же боевые сцены будут отображены на экране с небывалой четкостью (60 фреймов в секунду) – сколько бы противников ни наседало на Нерона или Данте, мы всегда разглядим, как именно приемом нечисть отправят в ад. Декорации предложат разрушать со вкусом – в схватках с особо крупными боссами пострадают, к примеру, окрестные сооружения. Да и о графических преимуществах забывать не стоит: готические пейзажи станут еще реалистичней, а на лицах героев весь калейдоскоп эмоций отразится не только в сюжетных роликах. И если все обещания команды Devil May Cry исполнятся, будущий эталон next-gen боевиков от третьего лица не произведет революцию в жанре; напротив, он будет выглядеть невероятно естественно, как и должен был бы выглядеть всегда. Такой же естественной кажется высокая скорость на хорошем шоссе. И лишь обратившись к предыдущим выпускам сериала, мы в полной мере прочувствуем – Данте не топчется на месте, а рвется на покорение новых горизонтов. СИ

1000 и 1 повод наломать дров

В оригинальной DMC герой нередко ввязывался в драку, просто чтобы красиво подраться: враг пыжился и демонстрировал свое превосходство, Данте посмеивался и сыпал колкостями, подчеркивая, что хозяин положения – именно он. В DMC 4, как обещают разработчики, мы еще лучше, чем в третьей части, будем представлять, зачем сражаемся и как очередная схватка с гигантским монстром влияет на характер Нерона. Верится, прямо скажем, с трудом: анализам глубокого внутреннего мира персонажа в Devil May Cry обычно предпочитают пальбу и картинную шинковку демонов.



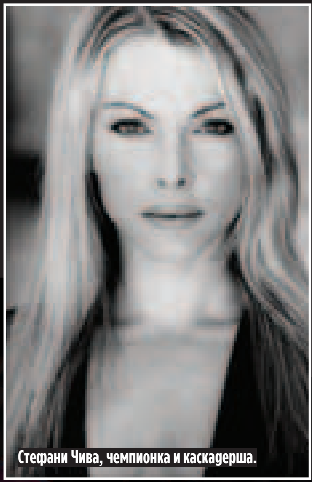
DEVIL MAY CRY:
НА ЭКРАНЕ И НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ



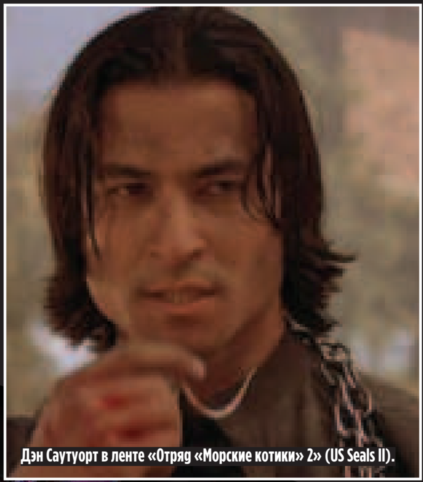
Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



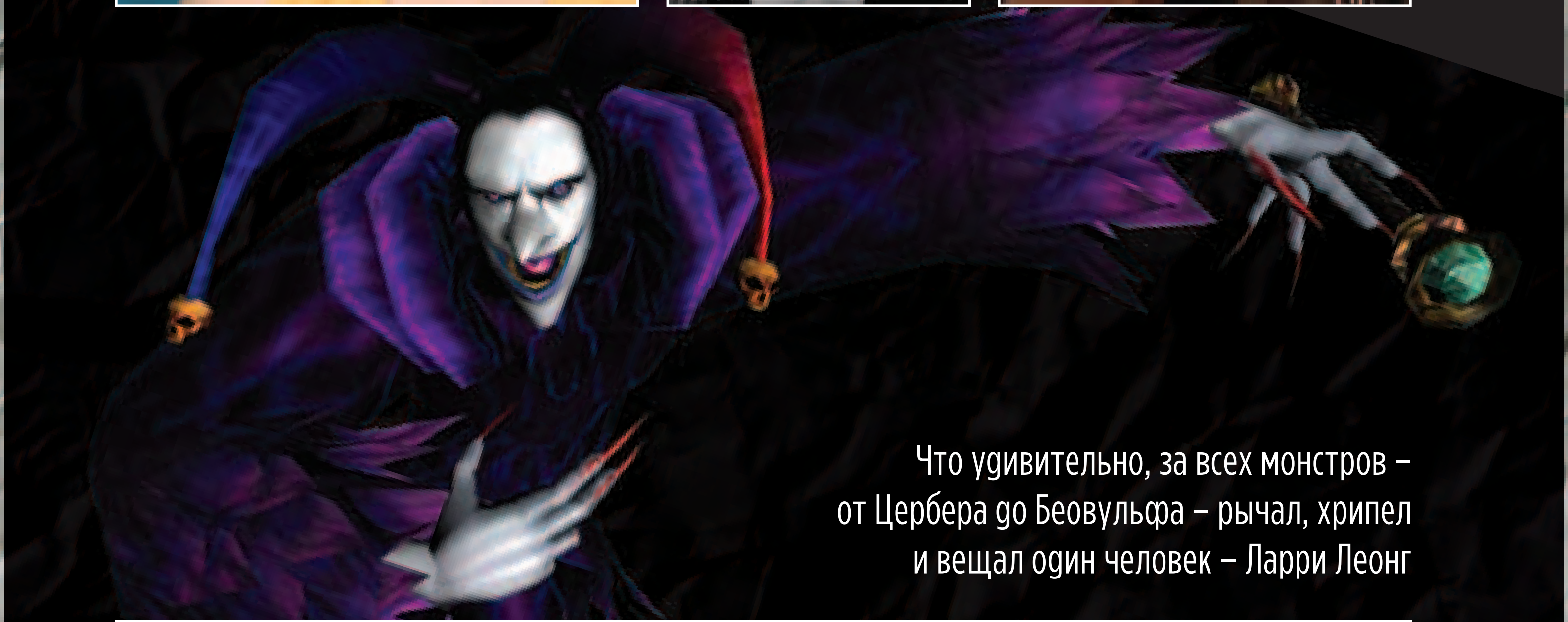
Кари Вальгрин не упоминается в титрах DMC 3, хотя именно она озвучила Леди.



Стефани Чива, чемпионка и каскадерша.



Дэн Саутуорт в ленте «Отряд «Морские котики» 2» (US Seals II).



Что удивительно, за всех монстров – от Цербера до Беовульфа – рычал, хрипел и вещал один человек – Ларри Леонг

Данте и Вергилий в Devil May Cry 3 не только говорили голосами Рубена Лангдона (Reuben Langdon) и Дэна Саутуорта (Dan Southworth). Актеры озвучки сыграли сыновей демона Спарды в сюжетных видеороликах: почти все ловкие фехтовальные выпады и сногсшибательные кульбиты персонажей были перенесены в игру с помощью технологии motion capture. А вот для Леди потребовались сразу две исполнительницы. Каскадерша Стефани Чива (Stephanie Cheeva), болгарская чемпионка по тхэквондо, проделала все трюки, но не была допущена к микрофону – разработчиков не устроил ее заметный восточноевропейский акцент. Реплики зачитала Кари Вальгрин (Kari Wahlgreen) – самый настоящий ветеран дубляжа. Как от собственного имени, так и под псевдонимами она помогла заговорить по-английски Сецуке из Soul Calibur III, принцессе Эш из Final Fantasy XII, Райне из Tales of Symphonia и многим другим игровым героиням. Совместными усилиями был создан и образ обворожительной и хищной демоницы Невать. Когда она прохаживается по оперному залу или прижимается к Данте после боя, в ней проступает Стефани; голос с хрипотцой принадлежит Мэри Элизабет МакГлинн (Mary Elizabeth McGlynn), опытной актрисе озвучки, певице и писательнице (подробнее о ней читайте в спецматериале об игровой музыке в этом номере). Вдобавок Мэри Элизабет руководила записью диалогов для DMC 3. По словам Рубена Лангдона, именно ей мы обязаны тем, что характеры Данте и Вергилия угадываются уже по паре фраз. Что удивительно, за всех монстров – от Цербера до Беовульфа – рычал, хрипел и вещал один человек – Ларри Леонг (Larry Leong). Хотя по голосу кажется, будто его обладатель по меньшей мере гора-человек (достаточно вспомнить Агни и Рудру), в жизни Ларри выглядит довольно хрупким и маленьким. Озвучить сразу несколько героев довелось и Адаму Кларку, сыгравшему в DMC 3 Аркхэма: в зомби-боевике Dead Rising он исполнил роли всех боссов.

В этом году Рубен, Дэн, а также Джонни Енг Бош (Johnny Yong Bosch), исполнитель роли Нерона, в перерывах между работой над четвертой частью сериала вовсю колесят по Америке: их пригласили в качестве почетных гостей сразу на несколько фэнских аниме-конвентов, в том числе и на калифорнийский Tales of Anime, где они поделились любопытными подробностями о том, как создавалась DMC 3. Вопросов о готовящейся игре актеры старательно избегали, но тем не менее несколько интересных фактов все же всплыли во время интервью.

Devil May Cry 4

Сперва в Capcom сомневались, что Рубену под силу убедительно озвучить Данте, ведь со времен DMC 3 прославленный демоноборец успел дожить до кризиса среднего возраста. Актеру пришлось повторно проходить пробы. Его соперником оказался Дэн, который нацелился тоже побывать Данте или, на крайний случай, Нероном, однако не преуспел: на прослушивании выступал так, «как если бы Вергилий пытался сойти за Данте или Нерона». Тем не менее, в игре он все равно появится, причем, судя по намекам, вновь сыграет второго сына Спарды. А Джонни Енг Бош поведал, что сложней всего ему фехтовать за Нерона левой рукой – на деле он правша. Кроме того, Джонни объявил, то ли заговорившись, то ли и в самом деле случайно раскрыв карты, что никаких сыновних чувств к

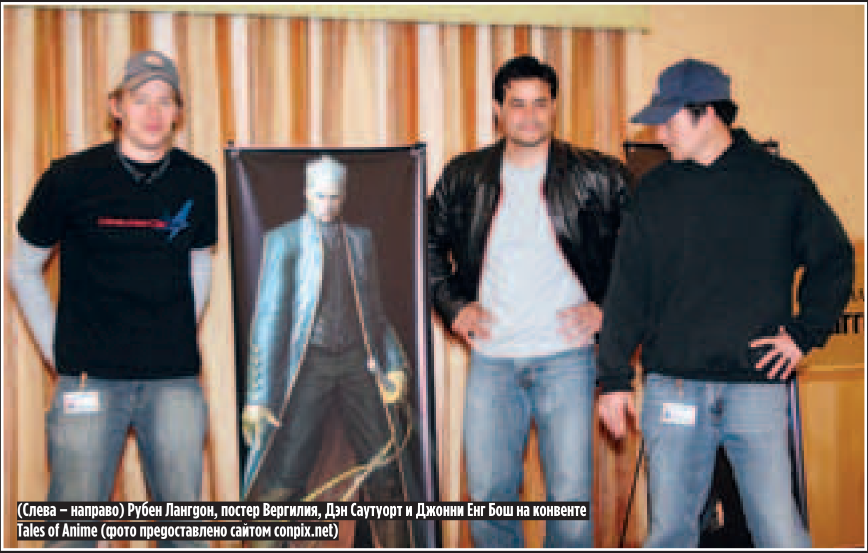

(Слева – направо) Рубен Лангдон, постер Вергилия, Дэн Саутуорт и Джонни Енг Бош на конвенте Tales of Anime (фото предоставлено сайтом conpix.net)


Фото: conpix.net


Фото: conpix.net


Фото: conpix.net

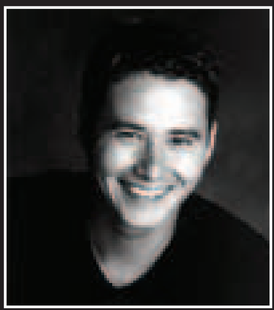
Кирие прыткий тезка римского императора не испытывает, а на самом деле влюблен в нее.

Devil May Cry 3 Шаги в сторону

Многое из того, что мы видим в сюжетных роликах DMC 3, было изобретено прямо на съемочной площадке: над хореографией боевых сцен работал не только режиссер-постановщик, но и сами каскадеры. К примеру, идея того, как Вергилий не глядя убирает катану в ножны после боя в заставке Special Edition, принадлежит Дэну Саутуорту – его постоянно просили выдумать новые эффектные приемы для героя. «Хорошо, что Вергилий почти что бессмертен, – пошутил Дэн. – Обычному человеку могло и не поздоровиться – слишком уж опасный трюк». Сражение братьев и Леди в 13 миссии задумывалось более долгим, однако сцены, где Леди в одиночку противостоит сыновьям Спарды, так и не попали в окончательную версию игры: по всеобщему согласию, даже такая боевитая девушка, как Леди, не продержалась бы в одиночку против двух полудемонов. Изменились и диалоги. Сложности возникли из-за культурного барьера: в Японии и на Западе представления о стильности и крутизне не всегда совпадают. Так сперва злодея звали Хайне (Hyne), но англоязычным геймерам это имя ничего не говорило. По настоянию Рубена, в Capcom приняли новый вариант – Аркхэм – созвучный названию вымышленного города из рассказов Лавкрафта. Не обошлось без импровизаций – реплики Аркхэма то и дело Адам Кларк переделывал на свой лад, улучшая сценарий.

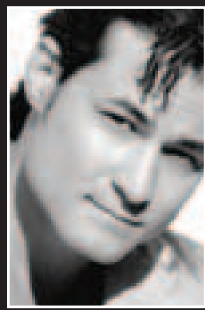
Секреты съемок

Несмотря на опытность каскадеров, далеко не все сюжетные сцены в DMC 3 удавались с первого же прогона. Во время захвата движений для пролога Вергилия Дэн Саутуорт успел три или четыре раза огреть Адама Кларка мечом по голове, прежде чем тот научился подходить ровно на требуемое расстояние. Еще больше дублей потребовалось для финального боя с Аркхэмом в 19 миссии – его переснимали 18 раз. Особо драматические боевые моменты запечатлены с помощью всевозможных технических ухищрений (не заставлять же актеров кромсать друг друга в капусту). Так постановщикам очень хотелось, чтобы удар, который Данте наносит Вергилию в последнем сражении, выглядел как можно убедительней, но Рубен отказался ударить Дэна взаправду. Тогда между исполнителями поместили здоровенный матрас – ему и достались все шишки. Прыжок Вергилия и Аркхэма с башни в конце 7 миссии также на деле выглядел довольно скромно: актеры отошли от камеры на несколько метров и притворились, что сигают вниз. Современные технологии пригодились и при анимировании всевозможных пистолетных трюков. Оказалось, что ковбойские замашки Данте не



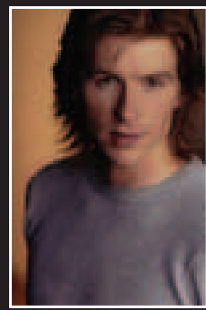
Джонни Енг Бош

Джонни известен не только каскадерскими подвигами. Он озвучил немало ролей в дублированных аниме-сериалах, сыграв и Итиго в Bleach, и Кибу в Wolf's Rain, и Клауса в Last Exile. Да и в игре его голос зазвучит не в первый раз: до Нерона Джонни дублировал Гая из Tales of the Abyss. Вдобавок к работе над Devil May Cry 4 он продюсирует и режиссирует фильм Stray, снимается в картине Кеити Сакамото Broken Path. И (не иначе как в перерывах) играет и поет в собственной рок-группе Eyeshine (http://www.myspace.com/eyeshine).



Дэн Саутуорт

Родился в северной Калифорнии, с юности увлекался боевыми искусствами и выиграл немало призов на местных и национальных соревнованиях, прежде чем податься в каскадеры. Работал с Джеки Чаном и Саммо Хунгом, был помощником одного из ведущих постановщиков боев в фильмах Джеки, Энди Ченга: исполнял трюки и режиссировал сцены. В Power Rangers: Time Force Дэн сыграл «Черного Рейнджера» и выполнил все трюки сам, отказавшись от дублеров.
Восхищается Вергилием, но совсем не походит на него: его взрывному характеру и готовности непрерывно острить позавидовал бы и сам Данте. Впрочем, именно Дэн вместо Рубена мастерски крутил нунчаки для сцены победы над Цербером.



Рубен Лангдон

Сниматься в кино и заодно самостоятельно выполнять трюки, перенимая опыт коллег-каскадеров, Рубен начал в Японии, получив роль в телесериале о супергероях B-Fighter Kabuto. Позднее он переехал в Гонконг, где продолжил актерскую карьеру и отметился в нескольких кинолентах Джеки Чана, в том числе и в раскритикованном за подражательство предыдущим фильмам Джеки «Медальоне». Затем последовало возвращение в Америку и съемки в новом шоу о супергероях в качестве дублера – на этот раз Power Rangers. Хотя основой для каждого сериала под этой маркой (к 2007 году их набралось уже 15 – вдобавок к двум полнометражным фильмам) служили японские программы, западные переделки оказались невероятно популярными. В Power Rangers появлялись и напарники Рубена по DMC 3 и DMC 4 – Дэн Саутуорт и Джонни Енг Бош. Рубен тренировался с одной из лучших западных каскадерских команд, Alpha Stunts Кеити Сакамото, дрался с другими статистами в культовом «Противостоянии» (Versus) Рюхея Китамуры, а в 2001 году присоединился к группе ZeroGravity.
По характеру он одновременно напоминает и Данте, и Вергилия – на публике держится довольно сдержанно, зато в узком кругу друзей не прочь и пошутить, и подурачиться.
Однажды ему пришлось на самом деле перевоплотиться в своего персонажа. От природы у Рубена темно-русые волосы, но специально для рекламного ролика DMC 3 с настоящими актерами их обесцветили и перекрасили в белый. Восстанавливать позднее естественный цвет пришлось повторным перекрашиванием. На съемках клипа Рубен пощеголял в костюме Данте (обычно захват движений не требует переодеваться в одежду героя), исполнил коронный номер охотника на демонов – прыжок вниз головой одновременно со стрельбой с двух рук – при помощи веревки и нескольких ассистентов, растянул связки колена из-за чересчур тяжелых ботинок и картинно разбил стекло, закрепленное над объективом камеры.
Во время работы над прологом к DMC 3: Special Edition он проявил себя как постановщик, заменив режиссера Юдзи Симомуру на съемках боя Вергилия с демонами.



Рубен Лангдон в «Медальоне» Джеки Чана.

так-то легко воплотить в жизнь: каскадеры слишком часто роняли реквизит. Похожим образом сын Спарды научился гонять на мотоцикле по отвесным стенам. Программисты смоделировали сам эпизод, а Рубен только попозировал с палкой вместо руля. Зато для сцен с Неван компьютер не потребовался. Как заметил Дэн, Рубену досталось самое интересное, пока он сам всего лишь покрасовался с мечом.
Воображаемые декорации также послужили поводом для шуток. Ворота, у которых Вергилий и Аркхэм чинно стоят в 10 миссии, Дэну и Адаму заменил режиссер. Причем, в отличие от тех же ворот, которые никак не реагировали на героев, режиссер веселился вовсю. Но и актеры не отставали: прототипом знаменитого фолианта Аркхэма послужила книжка по мотивам «Звездных Войн».

Заглянуть за кулисы, пробраться на съемочную площадку и поглазеть, как делается кино, зачастую не менее интересно, чем увидеть готовую постановку или фильм. У игр своя «кухня»: за кадром Devil May Cry остается немало любопытных и просто смешных эпизодов. Хотя Дэн и Рубен приоткрыли не так уж много секретов, рассказанного более чем достаточно, чтобы почувствовать – воплощением образов героев заняты невероятно увлеченные люди, которым хочется от всего сердца пожелать дальнейших творческих успехов. **СИ**



В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».
Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».

СОДЕРЖАНИЕ

Тема номера
Devil May Cry 4 22

Хит?!
Half-Life 2: Orange Box 34

Демотест
Combat Mission: Strike Force 42
Requiem. Prelude: Bloody Requiem 46

В разработке
God of War: Chains of Olympus 48
Lair 50
Uncharted: Drake's Fortune 52
Kane & Lynch: Dead Men 54
Haze 56

Галерея
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 58
Rayman Raving Rabbids 2 59
Need for Speed ProStreet 60
Blazing Angels II: Secret Missions of WWII 62
Tenchu Z 63





СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЛЕТНИЕ ЦЕНЫ НА ИГРЫ ДЛЯ PSP
СКИДКА 30-40%
ТОЛЬКО ДО 1 ИЮЛЯ
PSP
FIFA 07
HEROES
Sims 2
Harry Potter
ПОКУПАЙТЕ в "М.Видео", "СОЮЗ", "ХИТ-ZONA", GAMEPARK и других магазинах!
© 2007 Electronic Arts, Inc. Все права сохранены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



HALF-

Как ни крути, все равно выходит, что и Valve, и ее игры – удивительны. Как бывший студент-программист я восхищен безупречно надежным, быстрым, современным и обновляющимся движком Source; как нынешний студент-экономист я в восторге от Steam, уникальной модели продажи игр через Сеть, которую удалось воплотить основателям Valve – Гейбу Ньюэллу и Майклу Харрингтону (последний, кстати, в 2000 году забросил видеоигры и отправился в кругосветное плавание на личной яхте). Как геймер я время от времени запускаю первую Half-Life и вспоминаю, каким откровением в свое время стала эта игра, и покупаю и прохожу от начала и до конца все свежие релизы от Valve. Как человек я искренне уважаю нынешнего главу Valve, Гейба Ньюэлла – это, наверное, единственный высокопоставленный разработчик во всем мире, который не просто просматривает электронную почту – он в самом деле отвечает на послания игроков! Наконец, как игровой журналист я постоянно проваливаю сроки сдачи статей,

Гейб Ньюэлл, основатель Valve:
«Мы слишком долго работали над Half-Life 2, чтобы затевать еще один долгострой. Пять лет без новых игр от Vavle – слишком большой срок. Эпизоды выходят гораздо чаще, к тому же мы можем сразу же откликаться на замечания игроков и на выход новых видеокарт и прочего железа».



ИНФОРМАЦИЯ

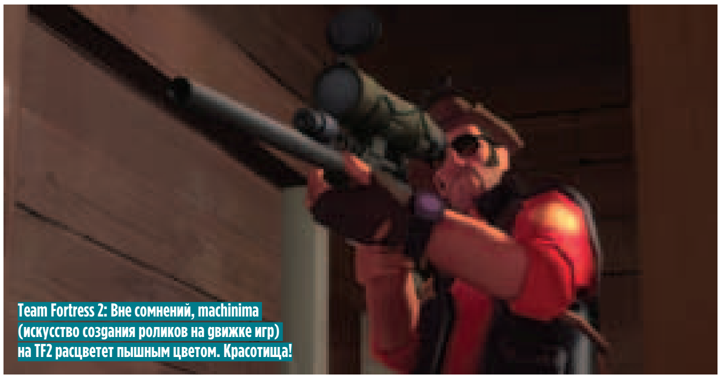
ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Valve
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2007 года
ОНЛАЙН: http://ep2.half-life2.com

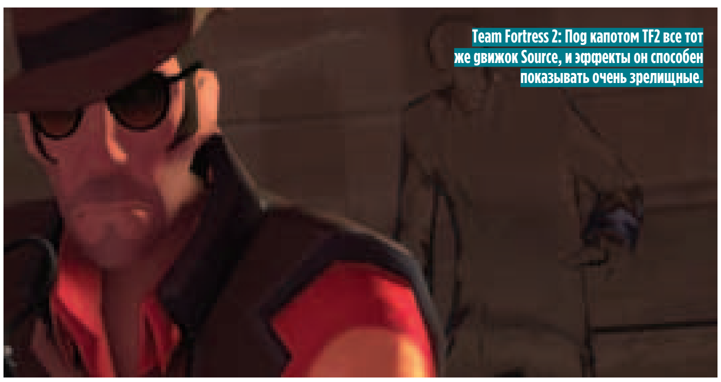
Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

-LIFE 2: THE ORANGE BOX

заигравшись в адское изобретение человечества, Counter-Strike: Source... То есть, нет. Не так. Вот: как игровой журналист, я рад рассказать о втором эпизоде Half-Life 2, который, как это повелось у Valve, открывает в истории компании новую главу – первый релиз Half-Life 2 на платформах нового поколения, первое масштабное использование порталов в играх, первая демонстрация возможностей художественного рендеринга. Half-Life 2: The Orange Box – полное и официальное название новой коллекции Half-Life 2, которая появится в магазинах в конце года. Увлеченные компьютерщики, следящие за творчеством Valve, смогут купить второй эпизод Half-Life 2 через Steam по обычной цене в два десятка долларов США – тогда в комплекте они получат Episode Two, многопользовательский шутер Team Fortress 2 и концептуальную игру Portal (также известна как «виртуальная мозговыворотня»). Консольщики, а также те, кто не хочет водиться со Steam, смогут приобрести в любимом игровом магазине The Orange Box (а это и в самом деле будет оранжевая коробка), где, кроме трех уже упомянутых релизов, найдутся еще и Half-Life 2 и Half-Life 2: Episode One – и всё это (пять игр!) по цене одного диска. Начальные главы саги Half-Life 2 приведены здесь, конечно, чтобы познакомить новичков с предысторией и плавно подвести их ко второму эпизоду, который, как повелось, знаменует следующий шаг в развитии движка Source – и новые приключения бородатого физика с монтировкой.
Цитадель доктора Брина взрывается к чертям собачьим, Гордон и Аликс бегут из City 17 – этому был посвящен Episode One, который герои закончили на поезде, мчащемся из города. Здесь и начинается второй эпизод – в деревнях и лесах, где на Гордона и Аликс открывают охоту зондеркоманды пришельцев. Дальнейшие сюжетные изгибы держатся в строжайшем секрете, и разработчики позволили себе ровно два намека. Во-первых, мы встретимся со старыми знакомыми из Black Mesa. Во-вторых, кто-то из центральных персонажей погибнет – окончательно и навсегда.


Team Fortress 2: Разработчики сознательно выбрали для игры мультяшный, несерьезный внешний вид.


Team Fortress 2: Вне сомнений, machinima (искусство создания роликов на движке игр) на TF2 расцветет пышным цветом. Красотища!


Team Fortress 2: Под капотом TF2 все тот же движок Source, и эффекты он способен показывать очень зрелищные.


Team Fortress 2: Пиротехник (справа) и скаут (слева). Единственное достоинство скаута – огромная скорость бега. И он, зараза, умело им пользуется.

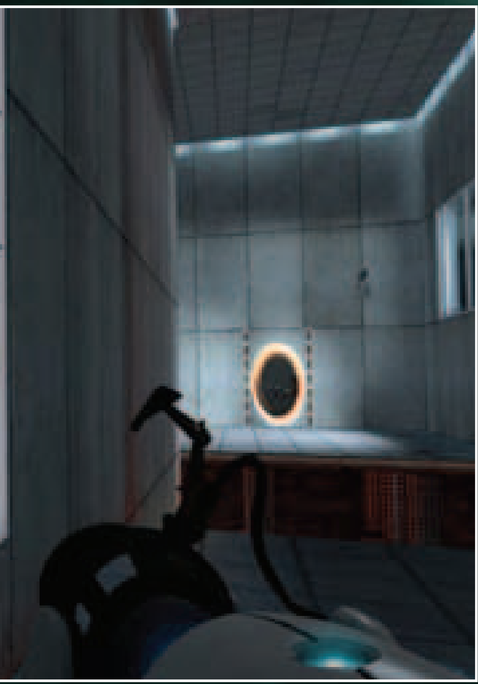

Team Fortress 2: О, политкорректность. Все подрывники – афроамериканцы. Даже интересно, какой класс представит в игре сексуальные меньшинства.


Герой подошел ко входу в портал и видит себя же у выхода.

Первые трейлеры было определили Аликс на роль жертвы, но разработчики вскоре замяли неловкость и вступились за боевую подругу Гордона, обещав ей долгое (хоть и мучительное) существование. Так что же будет? Episode One был пробой пера, не зря он длился около пяти часов и был прямолинейным путешествием из пункта А в пункт Б – из центра города на окраины. На второй раз авторы уверены в успехе и могут позволить себе большее – Episode Two будет длиться около семи часов, уровни станут менее линейными, а сюжет наконец расправит крылья, подарит нам ответы на вопросы, которые мы еще даже не догадались задать, и подготовит к насыщенной развязке третьего эпизода.

Даг Ломбарди, директор Valve по маркетингу, обещает вот что: «Сейчас мы предоставляем игроку новую, невиданную ранее свободу выбора. В некоторых уровнях вам дается несколько глобальных, высокоуровневых целей, а уж как их достигать – ваше дело. Перед Гордоном больше нет коридора, по которому нужно двигаться строго вперед, к свету в конце тоннеля. Вы свободны, но и ваши враги всегда смогут обойти вас и зайти с тыла. Я с удовольствием наблюдаю, как игроку приходится на лету продумывать стратегию, воплощать в жизнь тактический план и подправлять его, если что-то идет не так». На огромных уровнях удобно передвигаться на новом автомобиле, созданном специально для второго эпизода. Стильная желтая тачка (ищите на скриншотах!) пробудет с вами примерно половину игры. Наконец, если Episode One был почти полностью построен из перестрелок с вражескими солдатами, то в Episode Two разработчики возвращаются к физическим головоломкам и с гордостью представят нам


Если страйдеры – биомеханические тираннозавры, то легкие и быстрые хантеры похожи скорее на рапторов. Кстати, рабочее название хантера – «npc_ministrider». Намек понятен?





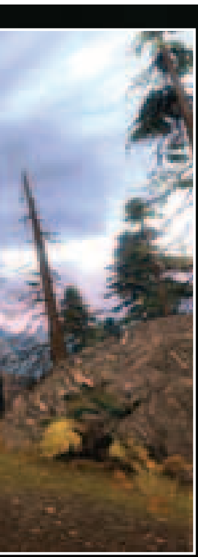
Обновленный физический движок и открытые пространства – взрывоопасное сочетание.

самую масштабную задачку в истории сериала, которая заткнет за пояс даже головоломку про строительный кран и товарные вагоны из Half-Life 2. Вообще, с размахом у второго эпизода все в порядке – Даг Ломбарди также поведал, что за один только Episode Two Гордон преодолеет столько же километров, сколько за всю Half-Life 2.
Новое оружие? Да, есть. Бомба Strider Buster питается энергией от силового ядра страйдера. Вы с помощью гравитационной пушки швыряете снаряд в треножник, и «тыква» крепится на корпус биомеханического существа. Чем дольше она там провисит – тем больше будет взрыв, когда вы подорвете ее любым обычным оружием из арсенала Гордона. Новые противники? Да, появились. Во-первых, парочка видов муравьиных львов, с которыми ученый встретится в их тоннелях. Во-вторых, трехногие хантеры – миниатюрные страйдеры, достигающие в холке двух с половиной метров. Хантеры сопровождают своих гигантских собратьев, чтобы выкуривать из укрытий человека с базукой и не дать ему пользоваться проверенной тактикой «выстрелил и тикать». Хуже того, хантеры охотятся тройками и умеют звать на помощь старших сородичей – в одном из трейлеров Гордон с огромным трудом справляется с атакующими хантерами и, думается, разобраться с хитрыми чудовищами на открытой местности в самом деле будет непросто.
Несмотря на все свои прелести, Half-Life 2: Episode Two – лишь одна из игр, которые Valve опубликует в конце этого года. В одном из недавних интервью Гейб Ньюэлл сказал, что в нашето время уже нет смысла ставить на фотореалистичную графику, когда возможности художественного рендеринга почти не используются (рендеринг – преобразование трехмерной сцены в картинку на экране монитора). Необычный военный многопользовательский шутер Team Fortress 2 (продолжение, вы не поверите, некоммерческого мода аж для первого Quake!) – проба пера в этой области. Многих геймеров утомили реалистичные милитари-шутеры, похожие друг на друга как две капли воды, и со стороны Valve было бы глупо создавать дополнительную конкуренцию другому своему командному экшну, всемирно известному Counter-Strike: Source. Изюминкой Team Fortress всегда были классы игроков; каждый участник боя брал на себя строго определенную роль, и только слаженная работа всей команды приносила победу. В новой версии классов аж девять. Три вида стрелков – пироманьяк с огнеметом хорош на ближней дистанции, обычный солдат с базукой – мастер на все руки, широкоплечий пулеметчик

Valve Steam: долой магазины видеоигр!

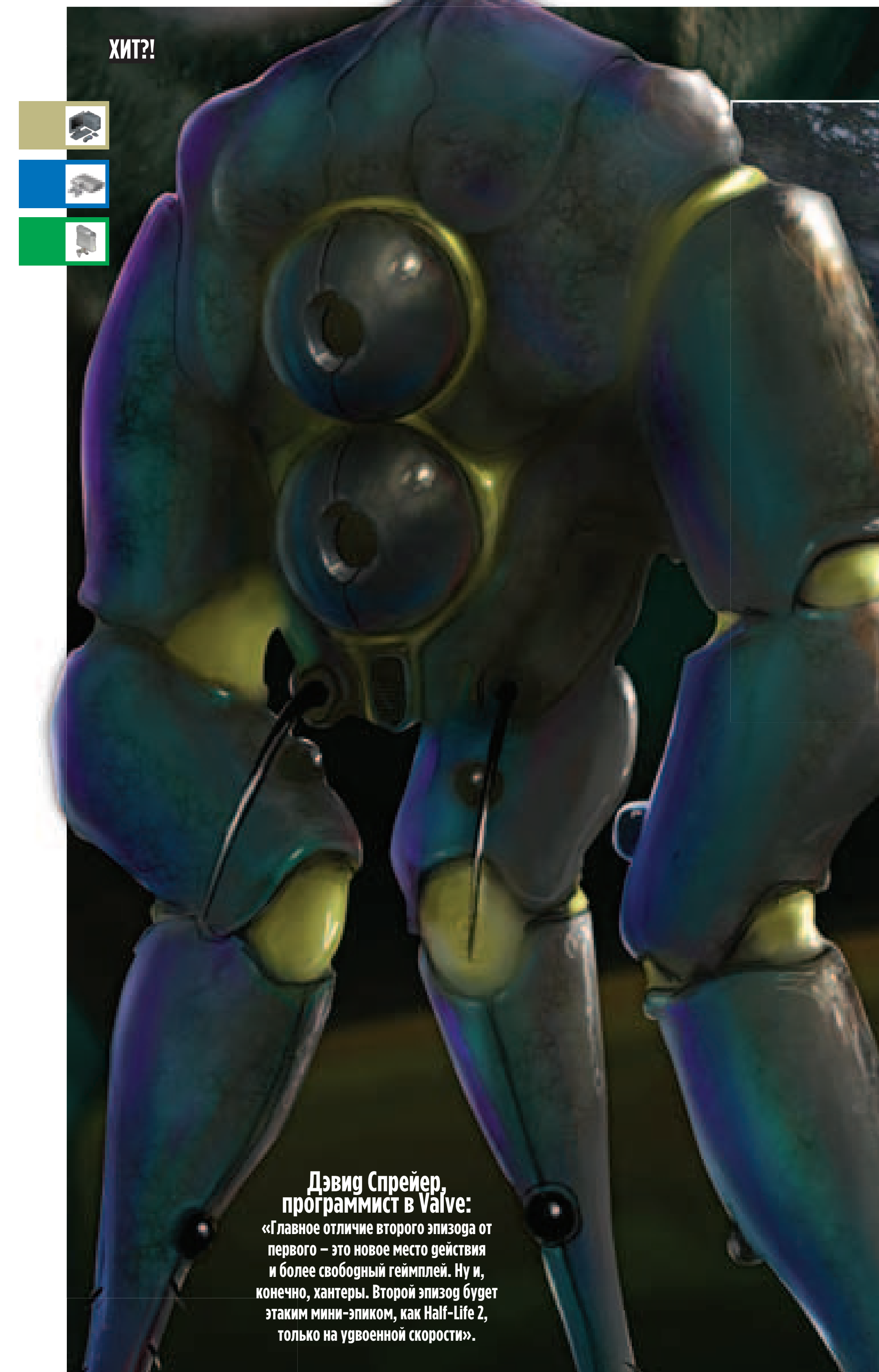
Надо сказать, что и сегодняшний Steam – очень надежная и приятная служба, полностью избавленная от ошибок, мучивших ее в первые годы жизни (а Steam был выпущен в 2002 году во время бета-тестирования Counter-Strike 1.4). Но и Valve тоже в первое время не использовала Steam для оплаты игр, а только для идентификации пользователей, и лишь когда ошибки были устранены, сервис перешел на коммерческие рельсы. Как обычно, за некоторое время до начала продаж Episode Two, файлы игры станут доступны онлайн в режиме «предварительного скачивания» – вы сможете заранее установить на свой компьютер все необходимые данные, чтобы в день релиза скачать небольшую, но жизненно необходимую добавку и сразу же приступить к игре. И хотя владельцы широкополосного Интернета не нарадуются на работу службы, тем временем издатели, продающие обычные «коробочные» игры в магазинах, изо всех сил стараются затормозить прогресс и отложить наступление цифрового века. А обделенные Сетью геймеры вновь и вновь сталкиваются с известными проблемами Steam: невозможностью запуска игры без доступа к Интернету и огромными, в сотни мегабайт, автоматическими обновлениями, которые нельзя отключить. Но ничего не поделаешь: Valve не планирует как-то устранять эти сложности; американцы надеются на скорое повсеместное распространение широкополосного доступа в Интернет.







Лаборатории, где тестируется ASHPD, стерильны и безрадостны. Монстров нет, только головоломки.





Без впечатляющих заставок на движке не обойдется. Здесь, кажется, назревает хороший такой мордобой.





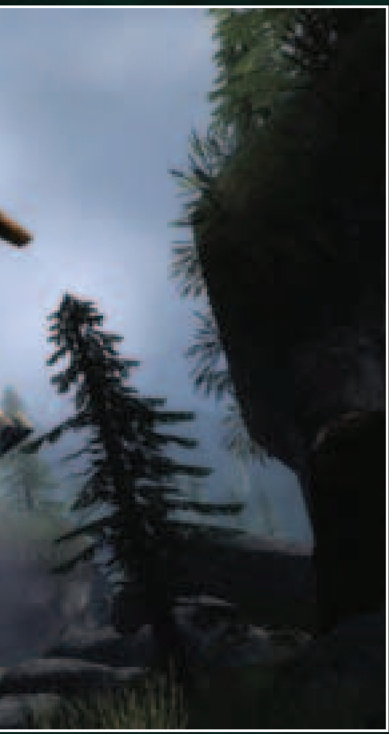
Дэвид Спрейер, программист в Valve:
«Главное отличие второго эпизода от первого – это новое место действия и более свободный геймплей. Ну и, конечно, хантеры. Второй эпизод будет этаким мини-эпиком, как Half-Life 2, только на удвоенной скорости».



Аликс умеет ездить на пассажирском сиденье, отстреливаться на ходу и бить залезающих на капот зомби ногой в лицо.

с шестиствольным оружием живуч, но неповоротлив.
Три класса специалистов – шпион со стелс-камуфляжем для операций за линией фронта; снайпер для огневой поддержки с солидных расстояний; быстроногий разведчик – чтобы проникнуть на базу врага еще до того, как пулеметчик успеет раскрутить шесть стволов своей машины смерти.
Три класса поддержки – доктор (лечит), инженер (ставит и ремонтирует турели), подрывник (специалист по взрывчатке, демонтирует турели на скорость). О сетевых режимах пока ничего не известно; в день выхода игры будет доступно шесть карт; вопрос балансировки классов стоит очень остро. Но разработчики, кажется, не особенно пока заинтересованы в том, чтобы раскрывать свои секреты. Сейчас они завлекают игроков удивительной мультяшной графикой и смешными промо-роликами. Прилюдных демонстраций игры разработчики пока не устраивали, и какие плоды принесет этот более чем нетипичный подход к военному шутеру, мы, видимо, узнаем лишь ближе к концу года.

Но самое удивительное в оранжевой коробке – Portal, который и игрой-то сразу не назовешь. Это, как говорится, «proof of concept» – техническая демонстрация, концепт, первый взгляд на открывающиеся возможности. Portal начинался как курсовая работа талантливых студентов, и когда парни показывали свои наработки в Valve, Гейб Ньюэлл остановил презентацию на середине вопросом: «Мужики, а вы не хотите у нас поработать?» Слово за слово, и вот уже Portal входит в состав Episode Two, переехав на движок Source и ставши самостоятельной игрой. Ее изюминка – использование «порталов». В сущности, порталы придуманы давным-давно: еще в первой Quake были телепорты, которые переносили солдат из одной части уровня в другую, а в гораздо более современном Prey через порталы можно было заглядывать на другую сторону. Впрочем, портальной революции в жанре так и не случилось. Но как Valve изменила взгляд на физику в шутерах, так теперь меняет отношение к порталам – при помощи соответствующей пушки, конечно!

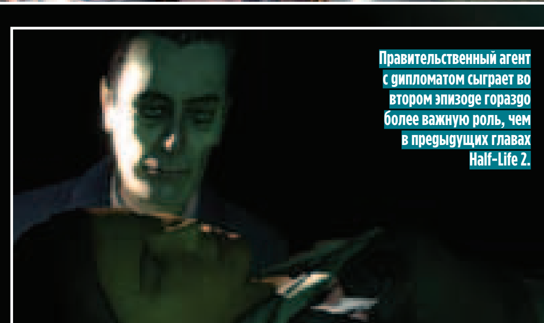




Открытые пространства на Source выглядят странновато. После Crysis трудно поразить нас «природным комплексом древесных, кустарниковых, травянистых и других растений». То есть, лесом.

Team Fortress 2 – из прошлого века в век нынешний

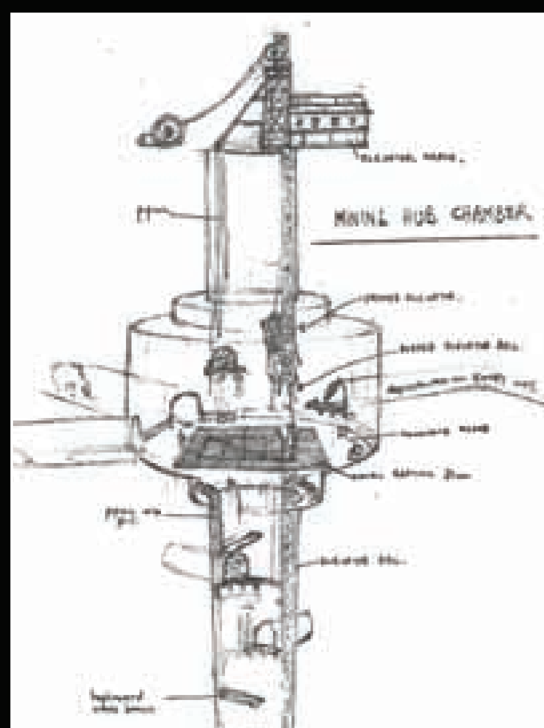
Давным-давно, когда на дворе стоял 1998 год, Team Fortress 2 должна была стать бесплатным модом к Quake II – так же, как Counter-Strike одно время был бесплатной модификацией. Но Valve увидела потенциал обеих команд и пригласила и тех, и других работать в свои офисы. Тогда Team Fortress 2 переделали под движок Half-Life, но так и не доделали. В 1999 году на E3 игра была представлена под названием Team Fortress 2: Brotherhood of Arms, и сразила зрителей умопомрачительной по тем временам графикой, собрав немало наград как самая яркая игра выставки. После чего и была благополучно отложена до лучших времен. Таковые наступили шесть лет спустя, когда Team Fortress 2 возродилась из пепла в совершенно ином обличье – с мультяшной графикой, но тем же серьезным командным геймплеем, который мы прошлый раз видели, дай бог памяти, в бесплатном моде Team Fortress Classic для Half-Life. Робин Уолкер, один из авторов оригинальной Team Fortress, ныне работающий в Valve, утверждает, что за последние годы они собрали «три или четыре» прототипа Team Fortress 2, пока не нашли оптимальный. Именно он и войдет в состав Episode Two.



Правительственный агент с дипломатом сыграет во втором эпизоде гораздо более важную роль, чем в предыдущих главах Half-Life 2.

Портальное ружье зовется ASHPD (вот и не угадали; не Алан Шепард (герой Opposing Force), а Aperture Science Handheld Portal Device). С ее помощью можно ставить две дырки в стенах: портал-вход и портал-выход. Когда оба установлены, вы можете смотреть через дырку в пространстве и видеть, что происходит с другой стороны. Простейшее применение порталов – поставить вход с одной стороны пропасти, выход – с другой, и таким образом пересечь расщелину без всякого риска. Пример интереснее – как достать патроны, лежащие по ту сторону решетки? Портал-выход ставишь рядом с собой на полу, портал-вход – под патронами; ящик с амуницией проваливается в дырку, и, повинуясь закону сохранения импульса, вылетает рядом с тобой из-под земли. Но и это только первые издевательства над здравым смыслом; Portal способен на много, много больше. Представьте: вы в коридоре, ставите один портал на правую стену, другой на левую. Теперь, побежав в дырку в стене, вы увидите перед собой себя, который бежит через порталы и видит перед собой себя, который... В общем, вы поняли. А что если поставить портал на полу, а выход – на потолке? Прыжок в нижний портал обеспечит вам бесконечное падение с ускорением свободного падения и скоростью, ограниченной только сопротивлением воздуха! И самое интересное: если во время такого падения исхитриться поставить выход на стену, то вы, сохраняя количество движения, вылетите из стены, как из пушки! Осознать все эти гравитационные извращения удается далеко не сразу – да и то постоянно открываешь для себя какой-нибудь новый полный бред, вроде бесконечного диагонального падения (один портал на полу, второй рядом в стене – прыгаешь вниз, по инерции вываливаешься из стены и снова падаешь вниз). Какие перспективы это открывает перед игроком, как порталы можно применить в сетевой игре и останутся ли после релиза свободные места в Кащенко – решительно не понятно ни нам, ни разработчикам. Именно поэтому Portal и называется концептом – если идея «пойдет», мы еще не раз вернемся к портальной пушке. Свой след в мире Half-Life 2 она оставит уже скоро: стерильные комнаты, которые вы видите на скриншотах Portal, – это исследовательский полигон, где ученые тестируют новое оружие, и ходят слухи, что герой-тестер еще успеет пожать руку Гордона Фримена. Можно ли будет выйти за стены комплекса и побродить по City 17? Мы не знаем. Зато наверняка известно, что научные эксперименты в мире Half-Life 2 добром не заканчиваются.

Хотя Half-Life 2 уже выходила на Xbox, владельцы консолей нового поколения с особым нетерпением ждут Half-Life 2: The Orange Box, ведь именно эта коллекция игр покажет, на что способен движок Source, если дать ему огромную вычислительную мощь и широкоформатный HDTV-телевизор. Версии для разных платформ, насколько нам известно, не будут отличаться ничем принципиальным – движок оптимизируют в первую очередь для персональных компьютеров, и лишь потом перенесут на консоли. А уж изменений в Source с релизом Episode Two нас ждет довольно много – и все они будут заметны в любой игре на движке Source (так же, как и поддержка HDR, добавленная в Episode One,



Даг Ломбарди, директор Valve по маркетингу, осенью 2006 года:

«Мы опять провалили сроки. Episode Two не выйдет в этом году. Для нас в Valve важнее качество игры, а не дата релиза. Лучше выпустить хорошую игру позже срока, чем плохую, но в срок. Так что Episode Two откладывается до начала 2007-го».



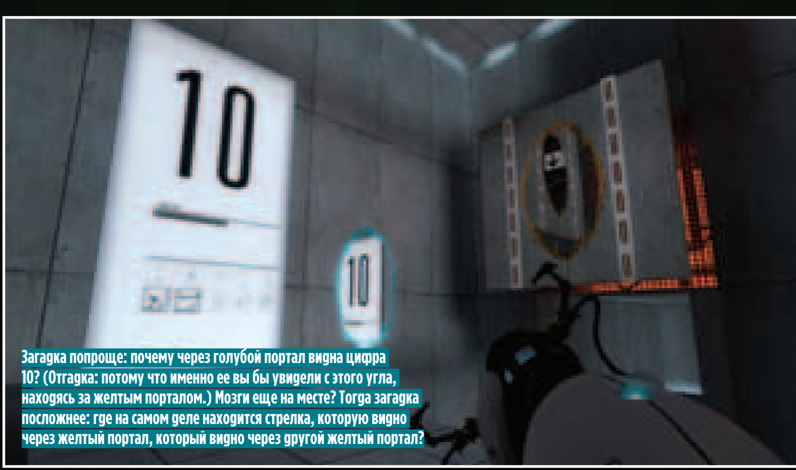
Очевидное преимущество министрайдеров перед их старшими братьями в том, что эти гады могут преследовать Гордона не только снаружи, но и внутри домов.

Хит?!

ЗА:
- Новаторство по всем фронтам: физика Portal, графика Team Fortress 2, сюжет Half-Life 2: Episode Two.
- Долгожданные откровения о мире Half-Life 2 и жизни того самого чиновника с дипломатом.
- Хорошо известный, проверенный и надежный движок Source.
- Очень привлекательная цена для разработки такого уровня.

ПРОТИВ:
- Portal сворачивает мозг в трубочку.
- Похоже, что движок CryENGINE2 (от Crysis) справляется с открытыми пространствами лучше, чем даже обновленный Source.
- Отсутствие оптимизаций для Windows Vista и DirectX 10.
- Неизвестно, как поведет себя Source на консолях нового поколения.

позже позволила выпустить HDR-версии некоторых карт для Counter-Strike: Source).
Загибаем пальцы: новая система рендеринга (вывода трехмерной графики) – это раз. Благодаря ей Source сможет работать с огромными открытыми пространствами, насыщенными активными объектами. Новые графические эффекты, среди них Motion Blur (размытие при движении) и Depth of Field (глубина резкости) – это два. Поддержка многоядерных процессоров, что особенно важно при работе с консолями – это три. Обновленная и ускоренная физическая система, готовая катать по уровню сотни бочек и не впадать в задумчивость, – это четыре. Улучшенное динамическое освещение – это пять; благодаря ему персонажи, освещенные фонариком Фримена, будут отбрасывать реалистичные тени, да и сам луч фонарика будет выглядеть куда более правдоподобно. Наконец, регулярные опросы, проводимые на сайте Valve, показали, что средняя конфигурация пользователя Steam позволяет использовать более мощные эффекты, чем те, которые уже есть в Source сейчас, и к выходу Episode Two движок начинят технологиями, которые позволят ему на сверхмощных машинах показать себя во всей красе.
Что дальше? Valve очень дурно строит планы на будущее. То есть, строит-то она их хорошо, но воплощает в жизнь из рук вон плохо. Episode Two должен был выйти еще в конце прошлого года, но, вместе с консольными релизами, здорово задержался в пути. Episode Three, последняя серия в трилогии эпизодов Half-Life 2, появится, наверное, к рождеству следующего года. Ходят слухи, что развязка произойдет на арктической научной базе, которая когда-то должна была появиться еще в Half-Life 2, но так и не попала в игру. Слухи слухами, а в интервью кое-кто уже обмолвился, что для третьей главы разработчики моделируют новые варианты климата... Так значит, еще через год – в снега? Посмотрим. Того, что мы получим в The Orange Box, хватит, чтобы провести ближайший год, не отвлекаясь от самого главного и любимого шутера всей земли. СИ



Загадка попроще: почему через голубой портал видна цифра 10? (Отгадка: потому что именно ее вы бы увидели с этого угла, находясь за желтым порталом.) Мозги еще на месте? Тогда загадка посложнее: где на самом деле находится стрелка, которую видно через желтый портал, который видно через другой желтый портал?



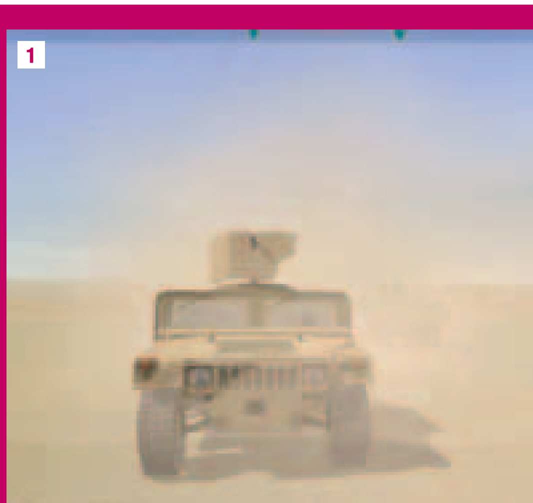
Багги из оригинальной Half-Life 2 показался разработчикам недостаточно эффектным, и вот что из этого вышло. Теперь катаемся на маслкаре!



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
ЗАВТРА ВОЙНА
ФАКТОР К
скорость 125 м/с
4204 м высота
орбитальные 0 %
64 % планетарные
КИБЕР ZONA
ШОК XXL
ТВОЙ КОД ДОСТУПА
© ЗАО "1С". Все права защищены.
Игра разработана компанией CrioLand.
Сценарий игры Александр Зорич.
Реклама

1 Как и в СМАК, при движении техника оставляет за собой облако песчаной пыли, которая демаскирует передвижение колонны.

2 Разведывательный бронетранспортер M1127 Stryker производства General Dynamics Land Systems.



Вокруг первого проекта американской студии Battlefront.com, основанной выходцем из Avalon Hill`s, сплотилось немало увлеченных военной историей людей, которые, благодаря настежь распахнутой архитектуре, за пару лет переделали в ней все – заменили текстуры, переписали звуки стрельбы, исправили характеристики боевой техники и, разумеется, обогатили библиотеку карт и миссий, создав сотни интереснейших кампаний. За прошедшие семь лет разработчики выпустили еще две игры – Combat Mission: Barbarossa to Berlin (2002) и Combat Mission: Afrika Korps (2004), которые под разными именами и с большим опозданием все-таки добрались до России.







ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC

ЖАНР:
strategy.wargame.real-time/turn-based

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Paradox Interactive

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Snowball.ru/«1С»

РАЗРАБОТЧИК:
Battlefront.com

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2

ДАТА ВЫХОДА:
сентябрь 2007 года

ОНЛАЙН:
http://www.battlefront.com/products/cmsf/



Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru



ЛИНИЯ ФРОНТА. БЛИЖНИЙ ВОСТОК (COMBAT MISSION: SHOCK FORCE)

В 2008 ГОДУ АМЕРИКАНСКИЕ ВОЙСКА ВТОРГНУТСЯ НА ТЕРРИТОРИЮ СИРИИ И СТРЕМИТЕЛЬНЫМ УДАРОМ РАЗРУБЯТ СТРАНУ ПОПОЛАМ ДО САМОГО ДАМАСКА.

Друзья мои, если по какой-то невероятной случайности вы не знакомы с играми серии Combat Mission, вы безнадежны. Мне не о чем с вами говорить. Прощайте...
Впрочем, подождите. Возможно, что-то еще можно исправить. Combat Mission – это варгейм, который своим появлением в 2000 году перевернул мир компьютерных игр с ног на голову. Правда, мир этого не заметил и продолжил вполне благополучно существовать – но уже вверх ногами. До появления Combat Mission варгеймы ассоциировались у игроков с чем-то шестиугольным, картонным и до зевоты абстрактным. Были исключения вроде Close Combat 3 – вид сверху, прибитая к потолку камера, нарисованный рельеф и солдатики. Combat Mission щеголяла полностью трехмерным движком, камерой без костей и прекрасно детализированными моделями техники. Мы могли наблюдать за полем боя из заоблачной выси, через секунду следовать за взбирающимся на холм «тигром», лобовая броня которого вот-вот будет проверена на прочность залпами противотанковых пушек, а затем почувствовать себя в шкуре солдат, попавших под перекрестный огонь в захваченной церкви. Графический движок даже по тем временам был не ахти, но роскошное звуковое сопровождение, бескомпромиссный реализм и правдоподобная физика заставляли забыть о бледных текстурах и отсутствии специальных эффектов.
Впрочем, дело было не только в новой для жанра трехмерной оболочке. Разработчики тяжелым танком проехались по другому варгеймерскому штампу – привычке делать ходы по очереди. В Combat Mission: Beyond Overlord игроки отдавали приказы войскам с помощью чрезвычайно простого, но очень гибкого интерфейса управления, нажимали кнопку «конец хода» и… начиналась фаза «симуляции» длительностью ровно одна минута, в ходе которой тактический AI надрывался изо всех сил, стараясь обработать команды обеих сторон в режиме реального времени с учетом миллиарда различных факторов. Полученный «фильм» разрешалось посмотреть великое множество раз, меняя ракурс и месторасположение камеры: хаос, царящий на поле боя, можно было разложить по полочкам... сжимая в бессильной ярости кулаки, наблюдать, как гнет к земле людей пулеметчик на безымянной высоте или как шальная мина накрывает взвод, мигом превращая боеспособную единицу в горстку потерявших голову дезертиров. Эх, были времена.

МИР НАПОПОЛАМ

В 2008 году группе сирийских террористов-смертников удается проникнуть в крупнейшие города мира и синхронно подорвать чудом провезенные через границу тактические ядерные заряды. С завязкой немножко перебор, верно? Зато теперь не надо объяснять каждому зануде, почему «весь цивилизованный мир» во главе с Соединенными, разумеется, Штатами начинает вторжение на территорию Сирии с целью свержения режима фундаменталистов. Впрочем, это политика. Мы – люди военные, у нас приказ. Действовать придется в современных «ассиметричных» условиях: партизаны против регулярной армии, самодельные взрывные устройства против спутников, пастухи с «калашами» против танков. Ушли в прошлое те славные времена, когда линию фронта



3 Без грамотного использования рельефа и элементов ландшафта в этой игре долго не продержаться. Густая трава скрывает от обнаружения, но совершенно не защищает от пуль и ударной волны. Обнаружьте себя случайным выстрелом, и отряд будет уничтожен.



4 Занимать здания в Combat Mission можно было и раньше, но теперь в игре встречаются многоэтажные «небоскребы», а каждый солдат моделируется в отдельности. Не вызовет ли это накладок? Будем смотреть…



5 Гоу-гоу-гоу! Не думайте, что в сорокаградусную жару и в полной выкладке американцы будут бегать по полю боя, как зайчики. Игра учитывает моральное и физическое состояние каждого солдата.



6 Любое здание можно разрушить огнем артиллерии, танков или в результате авиационного налета, а на земле остаются вот такие ужасающие воронки. Традиционно для игр Combat Mission уровень картинки уступает качеству озвучания.



7 Игрок сможет попробовать себя в роли сирийских патриотов, отражающих вторжение Запада. На стороне Сирии – части регулярной армии, хорошо подготовленные отряды исламских боевиков, террористы.



8 Полная аутентичность – вплоть до штрих-кодов на коробках с боеприпасами.

можно было начертить жирной красной полосой на карте (по иронии, российская версия CMSF носит именно это имя), а исход сражения решался в относительно честном бою во чистом поле. Battlefront.com на время оставляет излюбленные декорации Второй мировой и посвящает себя моделированию боевых действий с участием Stryker Brigade Combat Teams (SBCT) – американских специальных подразделений, которые, по замыслу Пентагона, станут главной действующей силой в боевых конфликтах 21 века. Интересующихся военными доктринами вероятного противника отсылаю на сайт SBCT (http://www.sbct.army.mil/) штудировать теорию. Попробовать SBCT на практике мы сможем уже осенью в роли командующего Task Force Hawk. Зная Battlefront.com, а точнее – их аудиторию, могу с уверенностью сказать, что CMSF станет иконой всех фриков-милитаристов по обе стороны океана: разработчики в деталях воссоздали технику и вооружение SBCT. Для варгеймеров реализм и аутентичность важнее играбельности. Люди покупают высокотехнологичные куртки из «гортекса», в которых хоть завтра на Эверест, чтобы с комфортом выбирать йогурт в холодильных камерах супермаркетов. Нам приятно окружать себя «настоящими» вещами, игры не исключение. Впрочем, Combat Mission, несмотря на происхождение, удивительно дружелюбно относится к неофитам – если начинать с небольших сценариев, играть одно удовольствие. Надеюсь, Shock Force не нарушит это правило.

ДРУГ, ДАЙ ПОЛИГОН

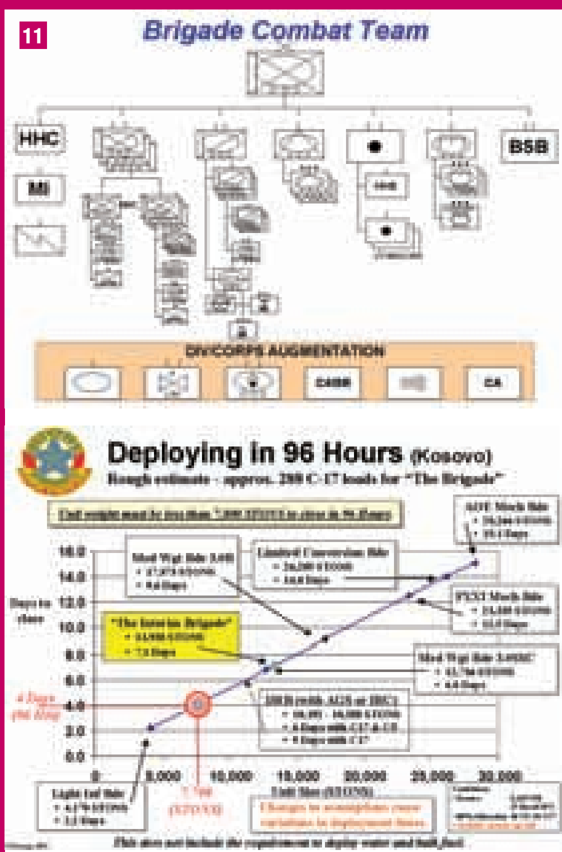
Первый взгляд на картинки из новой игры не обнаруживает существенных изменений – но это память выделывает с нами такие фокусы. Да, графический движок снова не дотягивает до мировых стандартов, однако в модели Stryker ICV вполне убедительное количество полигонов, а условные пехотинцы из прошлой игры (помните, можно было менять их масштаб, чтобы не терялись в лесах) заменены на вполне реальных солдат – винтовки, бронежилеты Molle, разгрузки Alice и кэмел-бэки за спиной. Впрочем, дело не только в обмундировании. Авторы теперь уделяют каждому пехотинцу куда больше внимания – у него есть имя, звание, учитывается персональный боезапас и дополнительное оборудование, которое тянет на землю, мешает двигаться. Все члены команды получили военно-учетную специальность – водители, наводчики, специалисты по уничтожению техники, инженеры и так далее. Как и прежде, люди устают и боятся. Американцам («красные») противостоят разношерстные войска «синих» – здесь и регулярная сирийская армия, использующая в основном российское вооружение, и мобильные отряды «боевиков». Масштабная динамическая кампания по захвату страны (в альфа-версии напрочь отсутствует) доступна только «красным». Впрочем, ощутить себя в шкуре «синих» можно в любом из заготовленных одиночных сценариев, а благодаря встроенному конструктору миссий возможны сражения между «своими» – красными или синими. Вероятно, в попытке привлечь новую аудиторию, авторы к патентованной системе одновременных ходов WEGO, которая так хорошо подходит для многопользовательских сражений по переписке (ах, какие были турниры!), добавили режим





9 Сирийская армия использует в основном вооружение российского производства.

10 Бой в городских условиях – сложное и опасное мероприятие. Надеюсь, все посмотрели Black Hawk Dawn?



11 Немного теории перед началом военных действий не повредит. Во всяком случае, обзор CMSF на wargamer.com начинается именно с этих кадров.

Уже к выходу «Африканских корпусов» стало ясно, что немолодой движок CMx1 окончательно выдохся и капремонту не подлежит. В последнее время я несколько раз пытался вернуться к этой игре, но каждый раз испытывал культурный шок при виде морально устаревшего интерфейса, усугубленный тяжелым поражением аудиовизуальной мощью Company of Heroes (боже упаси сравнивать эти игры, но как красиво сделано, черт возьми!). Тем приятнее было узнать, что первый проект на CMx2, движке нового поколения, от Battlefront.com – Combat Mission: Shock Force – близок к завершению и даже доступен в качестве альфа-версии!





12 На стороне американской армии – самое современное вооружение и средства связи, которое позволяет превосходно координировать действия отдельных подразделений. Но выведите из строя штабной БТР или снимите с помощью снайперов пару командиров – и посмотрим, что будет дальше.

реального времени. Не пугайтесь – выбирать отряды рамкой и отправлять их в бой кликом мыши не придется, управление осталось прежним: каждой единице бронетехники и взводу можно «нарисовать» подробный план действий – где и с какой скоростью двигаться, куда смотреть, где слезть с брони, какой сектор обстрела выбрать и так далее. Получив приказ, бронетранспортер начинает движение, не дождавшись коллег, – поэтому отдавать команды лучше в режиме паузы. Не знаю, как вам, но мне больше по душе прежний вариант, где ты сначала думаешь, потом смотришь, что получилось.

БАТАЛЬОНЫ ПРОСЯТ ОГНЯ

Доставшаяся для изучения версия CMSF далека от финала и дает лишь общее впечатление о грядущем великолепии. Большинство миссий без особенного труда проходятся «красными» даже на «элитарном» уровне сложности, хотя поначалу игрок чувствует себя предельно дискомфортно в незнакомых условиях. Представьте себе пыльный двухэтажный городишко посреди пустыни, на крышах домов засели люди с РПГ, а вы въезжаете на главную улицу колонной джипов. Первая машина с грохотом взлетает на воздух; вверх поднимается столб жирного черного дыма, колонна останавливается, из всех окон открывается беспорядочная стрельба. Где враг? Повсюду и нигде. На открытой местности игра больше напоминает предыдущие серии Combat Mission, только вооружение стало куда более точным и смертоносным. Бой ведется на дальней дистанции, солдаты моментально устают от беготни по дикой жаре и просятся под прикрытие бронетранспортеров.

Как и прежде, в игре приходится учитывать малейшие особенности рельефа. При виде сверху изгиб холма может показаться несущественной мелочью, но попробуйте переключиться в вид из глаз артиллерийского расчета или оценить поле боя с точки зрения экипажа головного танка в колонне, и вы поймете, как важно на самом деле думать о размещении своих войск. Жизненно важно, если речь идет о бое в условиях плотной городской застройки.

Интерфейс управления в CMSF существенно изменился и стал еще удобнее – если, конечно, использовать клавиатуру, а не курсор мыши. А вот с камерой авторы намудрили. Для управления видом используются, записывайте, ASWD, QE, RF, ZX, C, десять «пресетов» по клавишам 1-9 и еще мышь в различных комбинациях со своими многочисленными кнопками. Пытаясь разобраться во всем этом великолепии, я никак не мог подобрать идеальный ракурс, пока, наконец, не обнаружил еще четыре (!) дополнительные кнопки для «fine aim camera» – клавиши управления курсором. «Друзья, это overkill, – кипел я. – Понятно, что CMSF не по пути с RTS-клонами, но зачем отказываться от благ цивилизации? Есть Company of Heroes, есть Total War 2, наконец». Смиритесь. Просто парням из Battlefront.com не жалко для нас кнопок на клавиатуре.

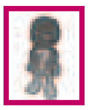
Подводить даже предварительные итоги еще рано – слишком много из обещанного создателями игры в альфа-версии пока не просматривается. Combat Mission делает крутой поворот: злободневный ближневосточный «сеттинг», принципиально отличающиеся противники, многоэтажные здания, внимание к каждому солдату, высокоточное современное вооружение и средства связи, динамическая кампания и достойное уважения нежелание поступаться принципами – маленькой независимой компании разработчиков осталось совсем немного времени, чтобы реализовать все весьма амбициозные планы в законченном продукте. Впрочем, вполне вероятно, игра будет доделываться совместно с игроками уже после релиза – как это было с Combat Mission: Beyond Overlord. Мы не возражаем. Мы умеем ждать. Другой такой игры на горизонте нет и, скорее всего, не предвидится. СИ



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Похождения
Бравого Солдата
Швейка
• Классический квест по мотивам знаменитого произведения Ярослава Гашека
• Искрометные диалоги, максимально близкие к авторскому тексту
• Графика в стиле оригинальных иллюстраций Йозефа Лады
• Новый взгляд на приключения знаменитого героя
К-Д ЛАБ
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Lazy Games. Все права защищены
© 2007 ООО "К-Д ЛАБ". Все права защищены. "QD Engine", "К-Д ЛАБ" и логотипы "QD Engine",
"К-Д ЛАБ" являются торговыми марками ООО "К-Д ЛАБ". Все права защищены.
Реклама

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.mmo.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Gravity Corporation
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Gravity CIS
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gravity Corporation
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **ДАТА ВЫХОДА:** открытая корейская бета – осень 2007
- **ОНЛАЙН:** www.requiem-online.co.kr



Автор:
Алексей [k8] Кочеров
k8@rambler.ru









1 Слева – панель характеристик героини. Справа – меню эмоций.

2 В населенных пунктах можно продать собранный лут и купить лечебные зелья.

3 Даже хрупкая героиня может пускать из монстров литры красной жидкости.

4 Карта стартового материка. Условными значками обозначены поселения и пара подземелий.

REQUIEM. PRELUDE: BLOODY REQUIEM

ОЧЕНЬ МРАЧНАЯ И ОЧЕНЬ КРОВАВАЯ. ПРИМЕРНО ТАК МОЖНО ОПИСАТЬ MMORPG REQUIEM. PRELUDE: BLOODY REQUIEM.

Вторая из пяти анонсированных в этом году игр компании Gravity рассчитана на тех игроков, которые очень не любят словечки типа «кавайненько». Requiem создана для любителей «мяса»... Совсем недавно начался первый закрытый бета-тест. Благодаря российскому отделению Gravity, любезно предоставившему аккаунты, мы смогли пробежаться по миру игры. Она пока что на корейском языке, поэтому о многих деталях мы можем судить только исходя из личного опыта.

НЕБО ПЕПЕЛЬНОГО ЦВЕТА

После окончания межрасовой войны в Эгетии (так называется планета, на которой разворачиваются игровые события) начинается расцвет цивилизации. Впрочем, длится он недолго, соперничающие группировки вновь вовлекают мир в кровавую резню. Они используют любые средства, чтобы победить. Одна из них, «Джутека», с помощью запретных ритуалов вызывает проклятого бога Танатоса. Мир превращается в руины. Выжившие переселяются на новые земли, две расы объединяются в одну, начинается очередной виток восстановления цивилизации. Но древнее проклятье дает о себе знать: с наступлением ночи появляются чудища, которыми движет лишь жажда крови и желание убивать. Для защиты уцелевших колоний с помощью генетических мутаций выводятся специальные бойцы. Жестокое противостояние за право существования человечества только начинается.

КРОВАВАЯ БАНЯ

Пока рано говорить о графическом оформлении игры. То, что доступно сейчас, не впечатляет. Оно и понятно: бета-версии многих проектов почти всегда выглядят уныло. Графику «причесывают» в последний момент. Если сейчас она неказиста, ближе к релизу еще насладимся красотами мрачного мира. Из эффектов присутствует смена времени суток, наступление «ночного кошмара», пепел, дождь, снег... Большинство земель в игре – обширные открытые пространства с довольно сложным рельефом. На планете есть болота и густые леса. Иногда попадаются замысловатые архитектурные строения колонизаторов. А вот персонажи и монстры (особенно последние!) выглядят довольно красиво.

ПРОГУЛКИ С КОШМАРАМИ

Количество настроек при создании персонажа невелико. Можно выбирать между двумя расами и создавать персонажа мужского или женского пола. Чтобы герой хоть как-то выделялся, доступны три-четыре физиономии и такое же количество причесок. Высадка в мир моего героя оказалась более чем «удачной». На часах полночь, и на планете правит балом ночной кошмар. Кучки игроков жмутся около гигантских световых источников, туда монстры подходить опасаются.
Время от времени решительно настроенные отряды выдвигаются во тьму. Слышны крики и рев монстров. Около моего персонажа падает чья-то оторванная нога. Впечатляет. Через несколько секунд из темноты прилетают остальные части тела некоей разновидности горного козла, разорванного на кусочки неизвестной силой. Неизвестная сила оказывается генетически модифицированным землянином, который с помощью огромной булавы в





4

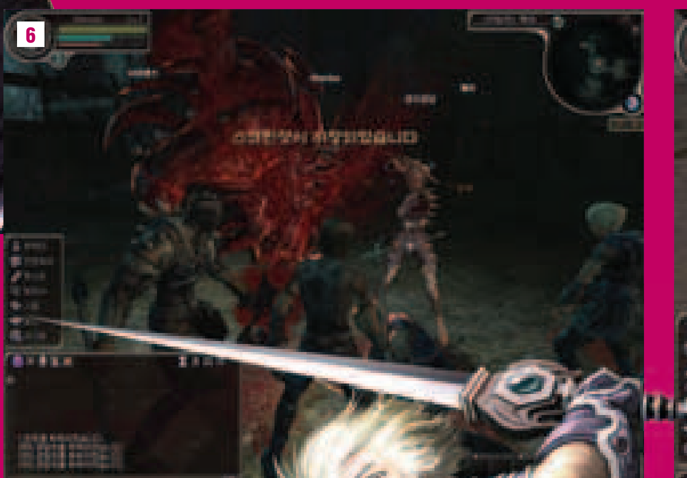


5

5 Непобитая болотная тварь «ночного кошмара». Жить героине осталось ровно секунду.

6 А в этот раз не повезло монстру. Большая партия игроков превратила его в фарш.

7 Отрыв головы от туловища. Первые секунды, полет нормальный!



6



7

НОЧНОЙ КОШМАР

Если в дневное время суток уничтожение монстров, уровень которых выше уровня персонажа, – обычное дело, то с наступлением ночи обстановка полностью меняется. Чудовища используют специальные умения, да и сами становятся заметно сильнее. Но самое интересное начинается в полночь. Экран краснеет, значит, пришло время «ночного кошмара». В отдаленных уголках материков появляются настоящие исчадья ада. Завалить такие махины очень непросто, даже в составе мощного отряда. Но и награда высока – именно с них падают довольно ценные предметы.

ЧТО ОБЕЩАЮТ?

Система «Теневого зверя». С ростом уровня герой по ночам сможет превращаться в сильное существо, готовое вырезать пачками все, что шевелится. Ходят слухи, что иногда мутация бывает неуправляемой.
Система «Продвинутых подземелий». Видимо разработчики намекают на продвинутую систему популярных «инстансов», только в этот раз сложность подземелий и их продолжительность будет зависеть от состава партии.
Система «Живых NPC». В зависимости от принадлежности к той или иной группировке, а также ряда характеристик, каждый NPC общается с героем исходя из своих личных предпочтений. Например, выполняя задания, взятые в одном городе, вы завоюете доверие местного населения и в дальнейшем можете рассчитывать на получение в качестве награды уникальных вещей.

одиночку превращает в кашу кошмарных монстров. Высокоуровневые герои всегда решали исход сражения, что ни говори.
Мой первый соперник – тоже горный козел. Непродолжительная схватка (во время которой можно заметить – чем меньше здоровья остается у монстра, тем сильнее его шкура покрывается ранами и кровоподтеками), и козел повержен. Добивающий удар был настолько силен, что врага просто разрубает напополам. Земля орошается литрами крови. В этом мире большое количество красной жидкости – самое обычное явление.

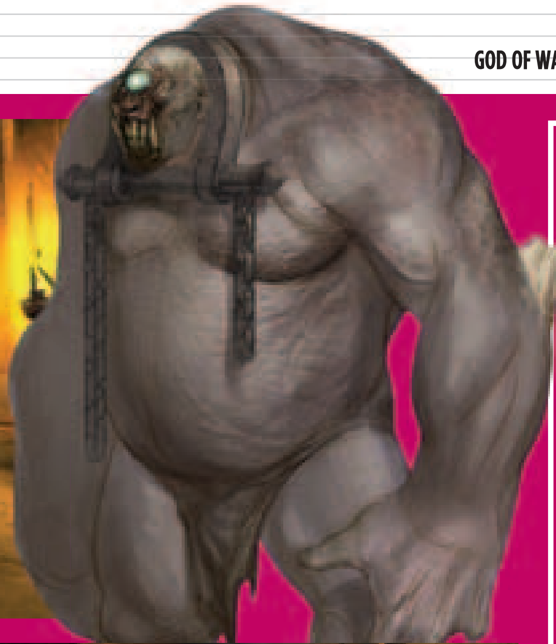
ВЫШЕ УРОВЕНЬ? МЕНЬШЕ ОДЕЖДЫ!

Прокачка персонажа работает по классической схеме, исповедуемой еще со времен Lineage II. Все характеристики при получении уровня распределяются автоматически, всего их пять. Это: Сила (STR), Выносливость (DEX), Интеллект (INT), Концентрация (CON) и Разум (MND). Последние две сильно влияют на поведение персонажа в режиме «Теневого зверя» (см. врезку). Единственное, что может прокачивать игрок, – наборы навыков. А «завышать» определенные характеристики необходимо с помощью модифицированной брони и оружия. Всего на героя можно надеть 19 аксессуаров.
Броня и оружие распределены по так называемым «сэтам». То есть, часть обмундирования вы можете надеть только после достижения четвертого, восьмого, десятого уровня... и так далее, но в основном после десятого. Кстати, на 10-м уровне персонаж обязан получить профессию. Пока что их две – мечник и маг. Если прокачаться до 20-го уровня, будет доступна смена профессии. Так, мечник может стать «защитником» или выбрать путь кровожадного берсеркера.
Для подогрева интереса всех заинтересованных в «обнаженке» игроков используется типичная (опять же, вспоминаем «Линейку») схема. Чем выше уровень – тем в более громоздкий металлический шкаф превращается герой мужского пола и тем быстрее оголяется героиня. Естественно, каждый надетый аксессуар немедленно отображается на персонаже.
Прокачиваться можно как обычным способом, просто убивая монстров, так и выполняя задания, которые вам подбрасывают жители населенных пунктов. При выполнении последних линейка опыта заполняется в разы быстрее, а благодарные жители начинают ценить и уважать вашего героя (тем самым предлагая новые задания, за выполнение которых сулят лучшую награду).
Игроки высоких уровней могут вступать в группировки и сражаться между собой за право владениями колониями. Некоторые сервера поддерживают режим PK (свободное убийство персонажей).

ЕЩЕ НЕМНОГО ФАРША

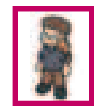
В Gravity не стали изобретать очередной велосипед. Requiem – MMORPG, построенная по классической схеме. Что ее выделяет из ряда десятков подобных, так это довольно интересные схемы взаимодействия игрока с окружающим миром, режим «ночного кошмара» и «теневого зверя», а также галлоны жидкости красного цвета, которой так не хватает многим, менее брутальным онлайн-проектам. Но все надо проверять в деле, так что ждем следующего бета-теста. СИ





ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** action.adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ready At Dawn
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.us.playstation.com/godofwar_chainsofolympus

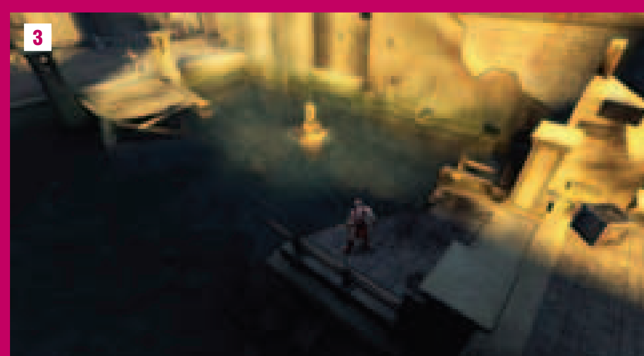


Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru









1 Исполинские монстры уже стали визиткой God of War. Карманные «Цепи Олимпа» – не исключение.

2 Пусть ростом Кратос скромнее циклопа, силушкой его боги явно не обидели.

3 Уровни обещают быть не только разнообразными, но и весьма просторными.

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

ОЛИМПИЙСКИЕ БОГИ СМИЛОСТИВИЛИСЬ НАД ВЛАДЕЛЬЦАМИ PSP И ОТПРАВИЛИ НА ВЫРУЧКУ ЛУЧШЕГО ВОИНА.

Слухи о том, что сериал God of War рано или поздно переберется на PSP, ходили давно. Но лишь сравнительно недавно они подтвердились: новым приключениям кровожадного спартанца Кратоса быть. И, если верить официальным пресс-релизам, премьера игры, получившей название God of War: Chains of Olympus, должна состояться довольно скоро – не позднее конца года.

Разработку проекта поручили студии Ready At Dawn – владельцам PSP она хорошо знакома по отменному платформеру Daxter. Что до создателей оригинальной God of War и God of War II, сотрудников SCE Santa Monica, то их роль ограничится лишь своего рода «творческим надзором».

О сюжете Chains of Olympus до сих пор известно очень немногое. Судя по скудной информации, события игры раскроют прошлое – расскажут о былой службе Кратоса богам Олимпа. Служба эта, между прочим, длилась около десяти лет, и за столь долгий срок будущий бог войны успел натворить немало. Точный список подвигов, ясное дело, держится в строжайшем секрете, но создатели уже намекнули, что, среди прочего, Кратосу предстоит заглянуть на огонек к самому Аиду, повелителю мертвых; а оттуда – в бездну Тартара, где бессильны даже сами Новые боги. Но главному герою на это, как водится, наплевать – ни Тартар, ни населяющие его чудища Кратоса нисколько не пугают. Впрочем, в Chains of Olympus найдутся и другие живописные местечки – в том числе не обойдется без уже привычных прогулок по осажденному городу. Так что скучать, скорее всего, не придется. Кстати, разработчики обещают не жадничать и сделать собственное детище как минимум сопоставимым по продолжительности с God of War II.

Если подробности сценария пока остаются тайной за семью печатями, то с игровым процессом многое уже более или менее ясно. Очевидно, что Ready At Dawn не рискнут радикально менять концепцию предыдущих игр сериала – наоборот, приложат все силы, чтобы сохранить ее в целости и сохранности. Как и прежде, большую часть времени Кратос будет сражаться с полчищами разнообразных противников, используя и привычное холодное оружие, и магию. Удары по-прежнему разрешат объединять в комбо-цепочки, и чем длиннее они получатся, тем больше опыта заработает герой.

Список врагов существенно расширится – древнегреческая мифология это вполне позволяет. В списке «новобранцев», уже успевших полюбиться публике, особенно выделяются безымянные пока ящероподобные твари, а также исполинский василиск, которому отведена роль одного из боссов. Последний не только пытается сжить со свету Кратоса, но и собственных союзников не щадит: например, не прочь позавтракать циклопом-другим. К слову о циклопах – они, как и многие другие старожилы God of War, остались в строю и снова по мере сил будут портить нам жизнь.

Пусть на счету Ready At Dawn пока всего один проект (зато какой!), мы почему-то не испытываем за судьбу Chains of Olympus ни малейшего беспокойства. Не может игра с Кратосом в главной роли оказаться плохой, и точка! Всем несогласным гидрам и прочим горгонам суровый сын Спарты просто поотрубает головы. СИ



Понедельник
Вторник
Среда
Четверг
Пятница
Математика
География
Биология
Русский
Литература
Математика
Английский
Французский
История
Русский
Большая перемена
Большая перемена
Большая перемена
Большая перемена
Большая перемена
Химия
Физика
Математика
Биология
2222
Обед
Обед
Обед
ОБЕД
Перемена
Перемена
Перемена
Перемена
Перемена
Гарри Поттер
7+
harrypotter.ea.com
А твоя школа похожа на Хогвартс?
7+
Фильм "Гарри Поттер и Орден Феникса" в кинотеатрах с 13 июля.
Wii
NINTENDO DS.
GAME BOY ADVANCE
PSP
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PC
РЕКЛАМА



LAIR

В МИРЕ, ГДЕ ЧЕЛОВЕК ЕЩЕ НЕ ИЗОБРЕЛ МЕЖКОНТИНЕНТАЛЬНЫХ РАКЕТ, ЕСТЬ ОРУЖИЕ И ПОСТРАШНЕЕ.

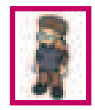






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3
- **ЖАНР:** shooter.third-person.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Factor 5
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2007 года (Европа)
- **ОНЛАЙН:** www.us.playstation.com/Lair



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Размах крыльев – метров двадцать. Вес – полторы тонны. Челюсти без труда сомнут самую прочную броню, а одного удара когтистой лапы достаточно, чтобы даже самого сильного воина превратить в немощный мешок переломанных костей. Дракон никого и ничего не боится. И подчиняется он только приказам своего наездника. Так что остановить его способен лишь другой дракон… Впрочем, их в Lair будет предостаточно.

СТРАНА ВУЛКАНОВ

Добро пожаловать на континент, где большая часть суши оказалась во власти действующих вулканов. Следствия этой шутки природы очевидны: выжженная земля, загрязненная атмосфера и серьезные перебои с пресной водой. Тем не менее, люди смогли прижиться даже в столь неуютной обстановке. А нехватка природных ресурсов стала отличным поводом для постоянных конфликтов.

Противоборствующие стороны разделились на два государства. Первое, Мокай (Mokai), представляет собой типичную империю, жаждущую власти над всем миром. Правители Мокай не стесняются в выборе средств, поэтому заговоры, нападения без объявления войны и тому подобные шалости для них – обычное дело. Соперник Мокай – теократия Азилиан (Asylian) на первых порах производит более благоприятное впечатление: тут вам и благородные рыцари, и кое-какие представления о чести и достоинстве. Именно азилианцам принадлежат немногие уцелевшие от вулканической активности клочки земли, которыми жаждет завладеть Мокай.

Главный герой по имени Рон (Rohn) на ранних этапах игры сражается на стороне Азилиан. Но сценаристы уже заявили, что сюжет Lair не так прост, как кажется на первый взгляд. И со временем Рон вполне может пойти на измену Родине. Ну а пока этого не произошло, предстоит вступить в бой с превосходящими силами Мокай – враг умудрился застать войска Азилиан врасплох, и лишний дракон вашим однополчанам явно не помешает.

СРАЖЕНИЯ В НЕБЕ И НА ЗЕМЛЕ

Для начала вам предложат вернуть азилианцам преимущество на земле, оттеснив наступающие толпы мокайских солдат. Однако отправить в лучший мир сотню-другую двуногих карликов – дело, в общем-то, нехитрое; знай себе жги, топчи и дави недомерков, оружие которых, к слову, не наносит дракону никакого значительного вреда. С этим справится любой новобранец. События могут принять иной оборот, когда в небе над полем боя замаячит «авиация» противника. Вражьих ящеров едва ли удастся смести с пути метким огненным плевком, да и силой они не уступят вашей собственной «птичке». Придется перейти от малоэффективных в данном случае перестрелок к ближнему бою и как можно быстрее растерзать чужого дракона в тесной «рукопашной».

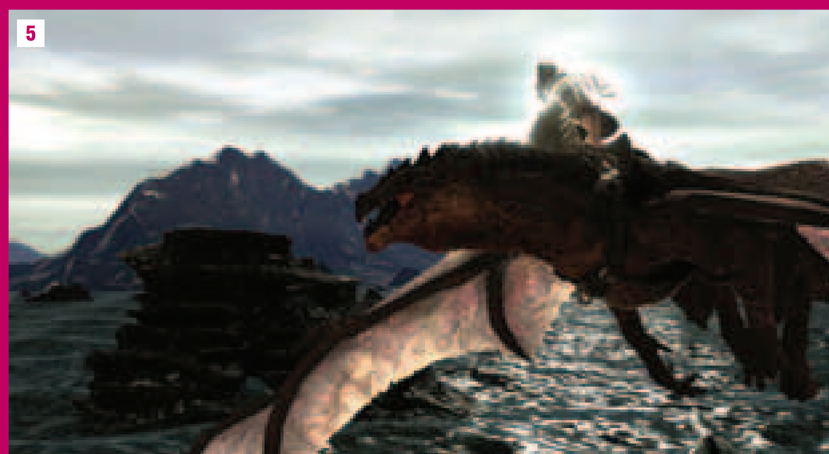
Добиться желаемого можно разными способами – выбор в конечном счете всегда остается за игроком. Например, никто не запретит на огромной скорости протаранить крылатую тушу или же попытаться выбить из седла неприятельского седока. Дракон, конечно, не истребитель X-Wing, и даже после гибели «пилота» представляет собой немалую угрозу, но, лишенный наездника, уже не нападает с прежним рвением. Правда, дракон дракону рознь – и не с каждым сработает один и тот же трюк. Волей-не-

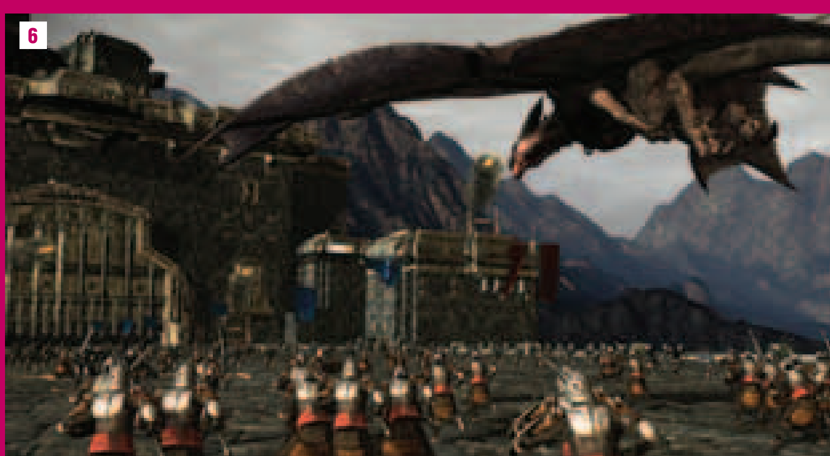
Без резких движений!

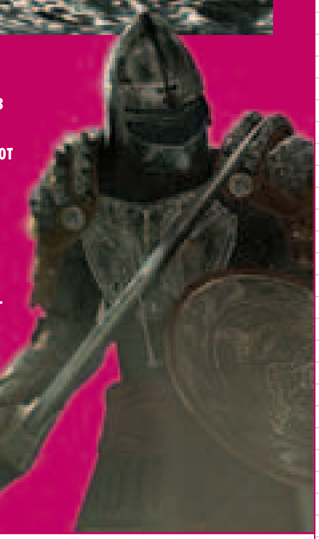
В свое время решение Sony снабдить контроллер Sixaxis гироскопом вызвало немало противоречивых откликов и пересудов. И хотя многие студии поспешили заявить о поддержке новомодной «фичи», воплощать слова в жизнь до сих пор никто не торопится. Так что Lair станет, вероятно, одной из первых игр, где функции Sixaxis задействованы более-менее полно, а не в качестве бонусной фишечки. Вы сможете корректировать траекторию полета, наклоняя контроллер (дракон разворачивается в нужную сторону). Резко «дернув» его на себя, вы заставите дракона совершить поворот на 180 градусов. Другие подобные манипуляции позволят таранить врага во время воздушных дуэлей, срываться в пике или стремительно набирать высоту. А вот когда дракон семенит лапами по земле, управление переключается на аналоговые рукоятки (в воздухе они отвечают за регулировку камеры). Прочие кнопки контроллера отданы под различные атаки – в зависимости от ситуации, дракон будет плеваться огнем, кусаться, царапаться и лупить кого ни попадя мускулистым хвостом. Есть тут и система контекстных команд. Скажем, вовремя нажав нужную кнопку, вы позволите Рону перепрыгнуть на спину вражеского дракона – чтобы убить наездника или саму зверюгу. Привет Кратосу!











1 Размер не имеет значения? Попробуйте убедить в этом чудовище ростом с «Икарус».

2 Пока герой устраивает вылазку на спину чужого дракона, ваш собственный подопечный кружит неподалеку.

3 Иногда от боя лучше уклониться… если не хотите стать кормом для рыбок… для очень больших рыбок…

4 Облик многих существ явно позаимствован из другой «драконоигры» – Panzer Dragoon от Sega.

5 Морские просторы и скалистые побережья потрясающе красивы. Жаль, спокойно полюбоваться вам едва ли позволят.

6 Тысяча-другая солдат на экране? Легко!

Дракон будет плеваться огнем, кусаться, царапаться и лупить кого ни попадя мускулистым хвостом.

волей придется приноравливаться к той или иной ситуации, совершенствуя испытанные и осваивая новые приемы. Да, и не забывайте – кроме драконов, водятся в мире Lair твари и пострашнее, и позубастее. Причем некоторые из них в несколько раз крупнее огнедышащих летающих танков. Как же себя вести на вечеринке с подобными монстрами? Практика покажет, но создатели уверяют, будто залог успеха не в размерах, а в умении правильно использовать сильные стороны вашего чешуйчатого подопечного. Например, огромную скорость и потрясающую для зверя подобных габаритов маневренность – можно и от вражеских выпадов уклониться, и мгновенно переходить в наступление, обнаружив слабое место во вражеской обороне. Между прочим, если верить Factor 5, никто не заставит вас одинаково усердно заниматься зачистками на земле и воздушными сражениями. Вы всегда сможете сосредоточиться на чем-то одном, хотя приоритет все-таки за небом. А вот слезть с дракона и поразмяться на своих двоих не выйдет: авторы, по их собственным словам, такой возможности не предусматривают. Впрочем, пообщавшись в свое время с «пешими» миссиями в Rebel Strike, мы на них не в обиде – как показывает практика, полеты удаются создателям Lair куда лучше.

ДРАКОНЫ – ЖЕРТВЫ ТЕХНОЛОГИЙ

Проекты Factor 5 почти всегда отличала великолепная графика – достаточно вспомнить космические баталии, виденные нами в Rogue Leader и Rebel Strike на GameCube. От Lair мы, разумеется, вправе ожидать много большего: ярлык PS3-эксклюзива просто обязывает разработчиков выжимать побольше из возможностей новой игровой системы, заодно утерев нос ее критикам. Удастся ли Factor 5 подобный подвиг? Пока предугадать трудно. Глядя на скриншоты и видеоролики, нельзя не обратить внимания на бескрайние уровни, колоссальных размеров постройки, сотни противников, одновременно мельтешащих в кадре... Но у этого великолепия есть и другая сторона: блеклая цветовая палитра, местами чересчур размазанные текстуры (настоящий бич всех нынешних PS3-эксклюзивов) и заметные «лесенки». Между тем в Штатах Lair стартует уже летом, и времени на исправление ошибок у авторов фактически не осталось. Тем не менее не будем торопиться с выводами; приятные сюрпризы в игровой индустрии до сих пор дело нередкое. Да и Factor 5, как ни крути, коллектив многоопытный.

НА ВЗЛЕТНОЙ ПОЛОСЕ

Хорошие игры сейчас нужны PS3 как воздух. Еще больше платформе нужны игры эксклюзивные – чтобы выступать на равных с вконец распоясавшимися конкурентами. Посему надежды на Lair возлагаются немалые: за судьбой драконов пристально следят и рядовые владельцы консоли, и журналисты, и менеджеры финансировавшей разработку Sony. Ну а что получится в итоге и стоят ли сказочные чудовища поднятой вокруг них шумихи, мы узнаем всего через несколько месяцев. СИ



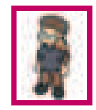






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3
- **ЖАНР:** action.adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Naughty Dog
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.naughtydog.com/comingsoon/index.html



Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 Удар кулаком по-прежнему остается универсальным доводом в любом споре.

2 По части спортивной подготовки Натан не уступит ни Ларе Крофт, ни безымянному принцу Персии.

3 Хороший взрыв боевика, как известно, не испортит.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

NAUGHTY DOG ОТДЫХАЕТ ОТ ДЖЕКА И ДЭКСТЕРА НА ДИКИХ ТРОПИЧЕСКИХ ПЛЯЖАХ.

Поиск пиратских кладов редко доводит до добра – чтобы убедиться в этом, достаточно перечитать «Остров сокровищ». И все же очередной смельчак нет-нет да и решается попытать счастья, в надежде, что удача будет к нему благосклоннее, чем к сотням и даже тысячам его предшественников. Вот и Натан Дрейк, герой игры Uncharted: Drake's Fortune, не усидел дома и отправился искать то, что нажил непосильным трудом знаменитый английский путешественник и флибустьер Френсис Дрейк. Кстати, Натан считает себя дальним потомком Френсиса (как-то упуская из виду, что у того и детей-то не было) и полагает, будто потенциальные находки принадлежат ему, Натану, по праву наследования. Но старое золото, как водится, манит не одного лишь Дрейка-младшего… Начав путешествие у побережья Панамы, Натан вскоре доберется до безымянного острова, затерянного в Тихом Океане, – именно там, как будто, и припрятаны капиталы старого пирата. Но легко разбогатеть у Натана не получится: задолго до его прибытия остров облюбовали некие сомнительные (и очень хорошо вооруженные) личности, которые немедленно попытаются убрать с дороги непрошеного гостя. И чтобы нарушить их планы, главному герою придется очень постараться.

Пусть Uncharted весьма сильно отличается от предыдущих проектов Naughty Dog (прежде всего, сериалов Crash Bandicoot и Jak & Daxter), назвать эту игру оригинальной – во всяком случае, после поверхностного знакомства – едва ли получится. Налицо близкое родство с Tomb Raider, хотя и от других известных приключенческих боевиков новое детище Naughty Dog тоже кое-что позаимствовало.

Как и полагается любому уважающему себя искателю неприят… приключений, главный герой большую часть свободного времени проводит, пытаясь преодолеть разнообразные ловушки, либо карабкаясь в какое-нибудь труднодоступное место. Попутно приходится решать нехитрые головоломки и устранять злобных конкурентов. Последние, к слову, в Uncharted встречаются на каждом шагу, предстоит немало стрелять и махать кулаками.

Впрочем, кровопролития иногда можно избежать – не выходящие из моды stealth-элементы, очевидно, приживутся и здесь. Стало быть, расстреливать беззащитных наемников и контрабандистов направо и налево вовсе необязательно: всегда можно попробовать прокрасться мимо них, не привлекая лишнего внимания. Другое дело, что идти напролом и легче, и быстрее, да и, чего греха таить, интереснее.

Ну и, конечно же, игра от Naughty Dog просто не может не быть красивой. Сотрудники студии в свое время творили чудеса с железом PS one и PS2, так что и на PS3, очевидно, добрую традицию продолжат – до выхода Uncharted осталось как минимум полгода, а игра уже сейчас выглядит хоть куда. Разработчики и на полигоны не поскупились, и текстурам со спецэффектами уделили должное внимание, и анимация выше всяких похвал.

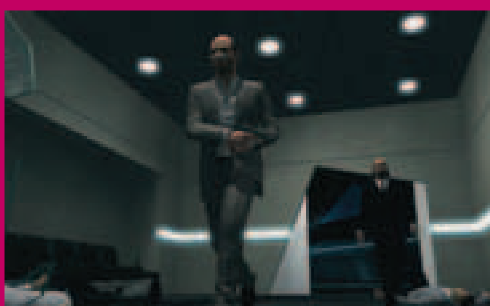
В общем, если за оставшееся до премьеры время не случится чего-то непредвиденного, владельцы PS3 имеют хорошие шансы получить в свое распоряжение отменный приключенческий боевик – возможно, не слишком новаторский, но интересный и зрелищный. Будем ждать! СИ



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Автопробег
черное море
– Солнечные пляжи Черноморских курортов
– Стильные раритетные автомобили
– Веселые загорелые девчонки и море удовольствия!
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
Игра разработана компанией Xbow Software.
Данная игра основана на технологии Chrome Engine (c) 1997-2007 Techland.
Все права защищены. Настоящий продукт защищен международными договорами и всеми другими применимыми нормами национального и международного законодательств.
РЕКЛАМА
techland
SOFTWARE Xbow









ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: action.shooter.third-person.squad-based.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С» (PC) «Софт Клаб» (PS3, Xbox 360)
РАЗРАБОТЧИК: IO Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 (co-op)
ДАТА ВЫХОДА: 28 сентября 2007 года (Европа)
ОНЛАЙН: http://www.kaneandlynch.com



Автор: Spriggan spriggan@gameland.ru



1 Судя по иероглифам на двери автомобиля, наших ненаглядных бедолаг занесет даже в азиатские страны. Воистину, и целого мира мало.

2 Сумасбродная сущность Линча подчеркнута даже выбором оружия: все – при «хокерах», и только он – с шотганом.



KANE & LYNCH: DEAD MEN

ГРАЖДАНИН КЕЙН ПРОТИВ СУДОВ ЛИНЧА.

«Я помню добрые глаза отца. Вчера я увидела его впервые за долгие годы. Он изменился. Эти люди говорят, что разберутся с ним. Я видела, что он делает вместе с этим психом. Надеюсь, они прикончат его».

Когда-то у К. были сын, дочка и любящая жена. Если бы у К., помимо прочего, не имелось пистолета, сынишка, случайно им воспользовавшийся, мог бы до сих пор расти, жена бы оставалась любящей, дочка не наговорила того, с чего мы начали статью; а сам он никогда бы не подался в наемники, не заинтересовал Семерых, не нажил опасных врагов и не напросился на смертный приговор.

Л. жил скромнее – со второй половинкой, но без детей – и бед не знал. До поры, пока не стал буйным шизофреником, склонным к безудержному насилию, и в один прекрасный день не обнаружил дома труп жены. Даже зная себя, Л. вовсе не был уверен, что сам убил возлюбленную, однако закон суров: будущее Л. представлялось недолгим.

Так они и познакомились – в фургоне, что вез их на казнь. Но судьбе было угодно позабавиться с этой парочкой, и она послала навстречу им бывших дружков К., твердо уверенных, что тот бросил их умирать в Венесуэле (хотя К. всего-навсего был не менее твердо уверен, что они действительно погибли). Прошедшие огонь и воду бандиты ставят К. условия: если он вернет им награбленное, они убьют только его, пощадив жену с дочерью. Л. же поручено сообщать обо всех действиях К.; по выполнении задания ему уготовано место в группе воров-виртуозов.

Создатели Kane & Lynch: Dead Men, произносившие слово «hitman» больше всех на свете, утверждают, что характеры антигероев отразятся на игре самым наглядным образом. Например, Кейн столкнется с необходимостью нанимать подельников – но он успел заработать репутацию человека, бросающего товарищей на произвол судьбы, так что поначалу придется довольствоваться шайкой безмозглых кретинов, слушающих указания через раз, но уже к середине истории весь этот сброд уступит место настоящим профи. Психопат Линч время от времени теряет самообладание – и бросается в гущу врагов, пусть даже вся команда прячется от огня.

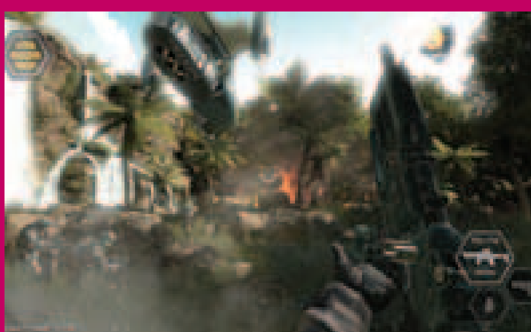
Сюжет играет в Kane & Lynch: Dead Men несоизмеримо большую роль, чем в любом другом проекте IO Interactive. Агент 47, казалось, был образцовым отрицательным персонажем, но разработчики сумели превзойти себя: и Кейн, и Линч представляются нам куда интереснее лысого. Они терпеть друг друга не могут, но вынуждены работать сообща; они никогда не сходятся во мнении – потому что Кейну осталось только терять, а Линчу – напротив, исключительно приобретать. Изо всех сил стараются выжить и разобраться с преследующими их несчастьями, но с каждым шагом лишь вернее увязают в дерьме. В качестве одного из источников вдохновения авторы называют фильм «Схватка» (1995) режиссера Майкла Манна – картина привлекла их внимание постановкой сцен перестрелок, работой со звуком и образом одного из персонажей. Остается скрестить пальцы, что IO Interactive предложит не просто отличную историю, но настоящий «совместно играющийся» хит, способный потягаться и с овеянной славой Gears of War, и с грядущей Army of Two. СИ



Новая встреча
со старой
любовью.
Ф.И.О.
Лара Крофт
Параметры
98-52-90, шатенка
Род занятий
Расхитительница
гробниц
Стаж работы
10 лет
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
ANNIVERSARY
P.S. Вооружена и локализована
ND GAMES
BINK VIDEO
NVIDIA
eidos
© Eidos Interactive Ltd., 2007. Разработчик Crystal Dynamics, Inc. Издатель Eidos Interactive Ltd. Crystal Dynamics является зарегистрированным товарным знаком Crystal Dynamics Inc. Eidos и логотип Eidos являются товарными знаками Eidos Group of Companies. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территоарии Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.













ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PS3, Xbox 360

ЖАНР:
shooter.first-person

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен

РАЗРАБОТЧИК:
Free Radical

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено

ДАТА ВЫХОДА:
IV квартал 2007 года

ОНЛАЙН:
http://www.hazegame.com



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

1 Гражданское лицо. Хотя черт его знает. Мерзкий профессор из Far Cry тоже поначалу прикидывался добреньким.

2 Как стилем, так и техническим исполнением игра сейчас больше напоминает Resistance: Fall of Man, нежели Gears of War. Будем надеяться, за полгода графику подтянут.

HAZE

СОЗДАТЕЛИ TIMESPLITTERS И SECOND SIGHT СОБИРАЮТСЯ ДОВЕСТИ ДО СЛЕЗ CRYTEK.

По мнению сотрудников студии Free Radical, в 2048 году мировое правительство откажется от регулярной армии и обратится за помощью к третьей стороне – независимой транснациональной корпорации Mantel. Mantel будет предоставлять государствам первоклассных наемников, что существенно снизит потери среди граждан в антитеррористических операциях и избавит всех от дипломатической мороки. Один из таких наемников – сержант Шейн Карпентер, парень смелый и решительный, настоящий гастарбайтер будущего. Новичок, совсем недавно устроившийся в Mantel, он отправляется на боевое крещение в раздираемую гражданскими войнами Южную Америку – проверить на прочность нервишки и заодно подзаработать. Поначалу все вроде бы идет как по маслу, но вскоре вояж Карпентера превращается в сущий ад. Начинается вполне себе карпентеровское (писатель такой) «Нечто» среди пальм и лиан. Haze – один из главных (если вообще не главный) конкурентов наикрасивейшей Crysis. Ведущая платформа для нее – PS3, и это говорит о многом. Во-первых, о том, что графику действительно подтянут до уровня следующего поколения, а во-вторых – что игра получится живой и увлекательной. «Разработка версии для PS3 позволила нам создать огромные высокодетализированные пространства, полноэкранные спецэффекты, задействовать систему динамического освещения. Сделать это было сложнее, чем на старых мощностях, но у нас получилось», – не без гордости заявляет глава Free Radical Стив Эллис. Студия уже полностью перешла на новые технологии, и движок Haze должен стать ее первой независимой программной разработкой на рынке nextgen-приставок. «Мы отказались от использования наработанных технологий вроде Unreal Engine, потому что не захотели быть творчески скованными третьей силой», – поясняет Эллис.

История игры вмещает три дня из жизни (возможно, последние – как получится) главного героя, отправленного успокаивать разбушевавшихся латиноамериканских повстанцев. Центровая сюжетная зацепка – острая необходимость подпитывать суперсовременных бойцов Mantel «нектаром», чем-то вроде тибериума. Гигантская корпорация, раскинувшая свои сети по миру, занимается всем понемногу – от производства пластмассы до сборки компьютеров, но в Haze игроку предстоит иметь дело с ее теневым бизнесом – созданием футуристических имплантатов, превращающих простых людей в киборгов. За «нектар» придется сражаться с террористами, которые, осознавши волшебный эффект субстанции, ринулись собирать ее, позабыв про революцию. Необычные свойства «нектара» известны обезумевшим латиносам, и те пойдут на любые уловки, лишь бы отобрать его у бойцов Mantel. Обычное дело в Haze: враг, заметив, что у Карпентера за спиной контейнер с «нектаром», стреляет точно в соединительный шланг – взрыв, паника, отряд Mantel, получив «нектаровый» удар, выходит из-под контроля. Умный AI – вторая после графики особенность Haze, и Free Radical может гордиться ею по праву. Компьютерные противники умело используют все особенности ландшафта и архитектуры помещений: прячутся за ящиками, балками, перегородками, колоннами, скидывают с горы на отряд Карпентера камни, устраивают ловушки, не стесняются атаковать мчащийся на огромной скорости автомобиль. Кстати, об автомобилях. Игра не ограничится одной стрельбой и беготней: в Haze обещаются оснащенные стационарным пулеметом багги, и это вполне очевидный реверанс в сторону Far Cry и Crysis. А может, и претенциозная попытка «сделать лучше», обскакав признанных мастеров рисования густорастущих джунглей – кто знает. СИ



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
АДРЕНАЛИН 2
ЧАС ПИК
Нелегальные гонки по Москве!
Сумасшедшие трюки!
Массовые аварии на дорогах, сотни автомобилей в пробках!
WWW.ADRENALIN2.RU
Реклама
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Gaijin Entertainment. Все права защищены.
Gaijin

ЧТО ЗНАЕМ?

После событий Double Agent Сэм оказывается в бегах: без правительственной поддержки, без чудесного костюма и очков он должен найти доказательства своей невиновности.

ЧЕГО ЖДЕМ?

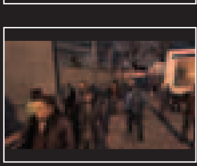
Скрытного перемещения в толпе на улицах Вашингтона на манер Assassin's Creed; возможности прятаться почти за любым укрытием и использовать предметы обстановки: например, подпереть креслом дверь или дать все тем же креслом по голове охраннику.



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

ПЛАТФОРМЫ: PC, XBOX 360 | КОГДА: В КОНЦЕ 2007 ГОДА









ЧТО ЗНАЕМ?
Бешеные кролики возвращаются эксклюзивно на консоли от Nintendo. Встречайте Зайца-Наруто и Зайца-Спайдермена!

ЧЕГО ЖДЕМ?
DAAAAAAAAAAAAAAAAHHH!!! Новой порции безумных мини-игр с использованием интереснейших схем управления. Новых рекламных кроликов.

Rayman Raving Rabbids 2

ПЛАТФОРМЫ: WII, DS | КОГДА В ЕВРОПЕ: ОСЕНЬЮ 2007 ГОДА



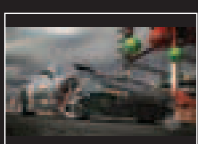
ЧТО ЗНАЕМ?
В свежей части легендарного гоночного сериала машины наконец-то снова начнут получать повреждения.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Стритрейсинга в самых разных уголках земного шара и тюнинга, влияющего не только на внешний вид автомобиля, но и на его технические характеристики.

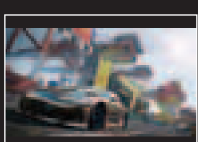


Need for Speed ProStreet

ПЛАТФОРМЫ: PC, XBOX 360, PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: В КОНЦЕ 2007 ГОДА









Хватит изобретать колесо!

Genius придумал кое-что получше.

OptoWheel – и никаких колес!



Traveler 355 Laser

Технология OptoWheel, впервые реализованная в модели Traveler 355 Laser – это оптический скроллинг, действующий в 4-х направлениях, расположенный на месте традиционного механического колесика прокрутки и обеспечивающий плавные, а главное – точные движения.

Характеристики **Genius Travel 355 Laser**

- лазерная технология, обеспечивающая более точное позиционирование, чем у светодиодных оптических мышей;
- OptoWheel – революционная сенсорная панель прокрутки, оптимизирующая скроллинг;
- оптический сенсор с разрешением 800 и 1600 dpi.

Товар сертифицирован

www.genius.ru

Genius

Since 1983

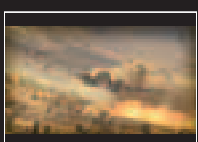
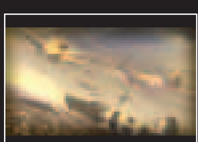
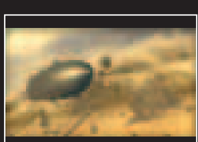
ЧТО ЗНАЕМ?
Разрабатываемое румынской студией Ubisoft продолжение Blazing Angels, где вам предстоит предотвратить появление у Третьего рейха оружия массового уничтожения.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Разнообразных миссий и потрясающей графики.



Blazing Angels II: Secret Missions of WWII

ПЛАТФОРМЫ: PC, XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 31 АВГУСТА 2007 ГОДА





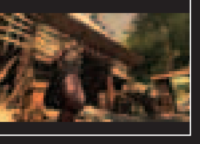
ЧТО ЗНАЕМ?
Чтобы остаться незаметными, воинам-ниндзя нужно скрываться в тени, не производить лишнего шума и не забывать, что и запах может их выдать.

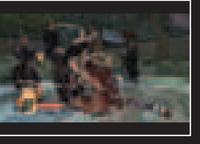
ЧЕГО ЖДЕМ?
Лучшей игры в сериале. Хоть каких-то нововведений.

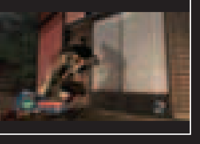
Tenchu Z

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 29 ИЮНЯ 2007 ГОДА



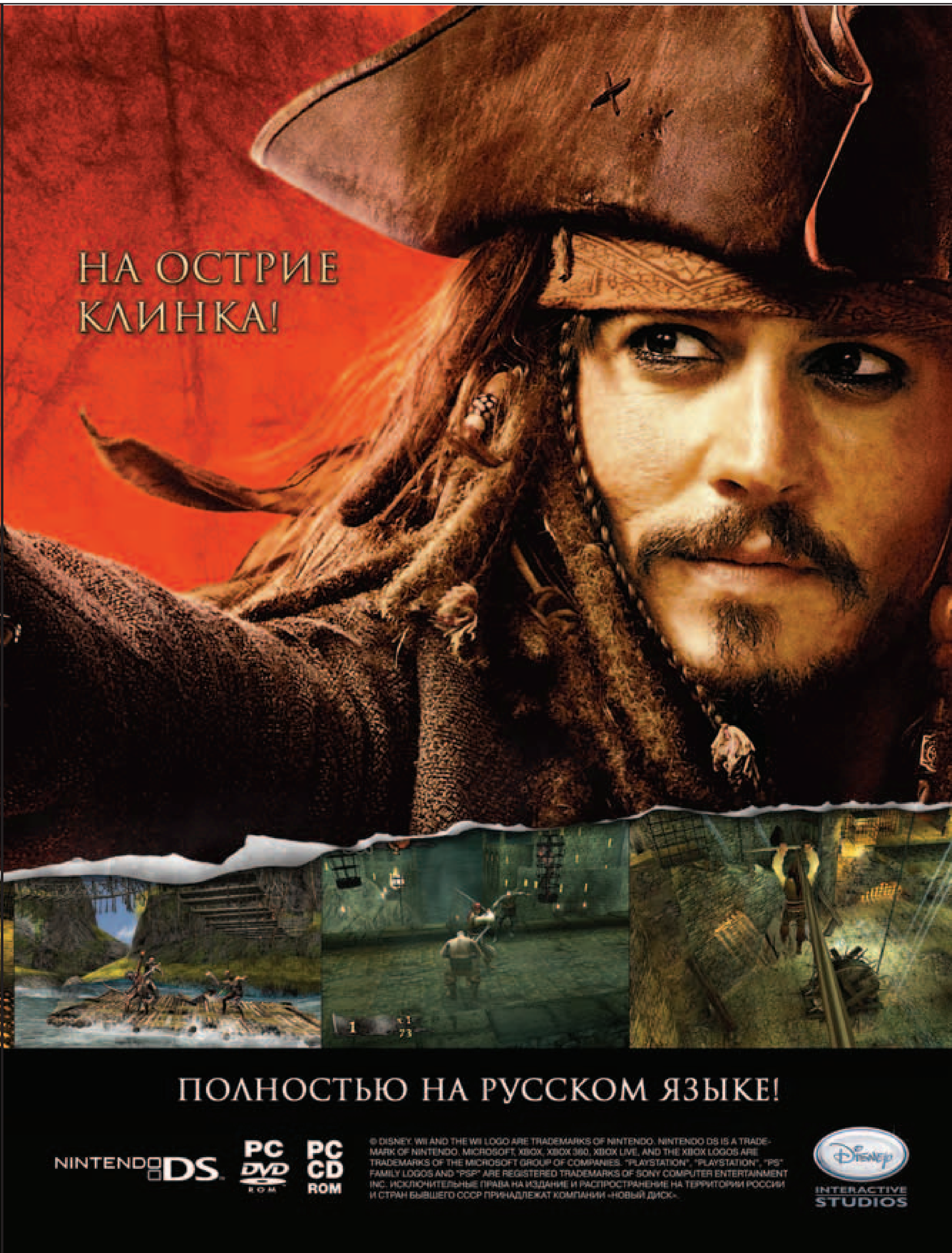








ЖИЗНЬ И
СМЕРТЬ
Disney
ПИРАТЫ
КАРИБСКОГО МОРЯ
НА КРАЮ СВЕТА
ИГРА УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
snowball.ru
перекрёсток миров
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii



НА ОСТРИЕ
КЛИНКА!
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
NINTENDO DS
PC DVD ROM
PC CD ROM
© DISNEY. WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. NINTENDO DS IS A TRADE-MARK OF NINTENDO. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION", "PS" FAMILY LOGOS AND "PSP" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БЫВШЕГО СССР ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ «НОВЫЙ ДИСК».
Disney
INTERACTIVE STUDIOS

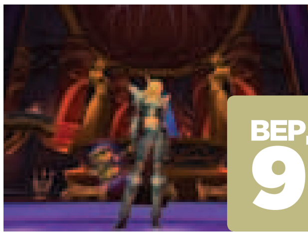
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

World of Warcraft: The Burning Crusade



ВЕРДИКТ 9.5

Думаете, S.T.A.L.K.E.R. – самая ожидаемая PC-игра 2007 года? Как бы не так! Она уже с нами. Почти два с половиной миллиона проданных копий за первые сутки – новый рекорд для платформы, и очередной – для Blizzard. Первое же дополнение – и такой успех.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.MMO.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



ВЕРДИКТ 9.0

История творится здесь и сейчас, на наших глазах. В это сложно поверить, но долгожданная все-таки вышла. Еще сложнее поверить, что игра оказалась почти такой, какой мы ее представляли эти долгие годы – захватывающей, красивой и с полной свободой действий.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first.person.freeplay
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World

Medieval 2: Total War



ВЕРДИКТ 9.5

Полноценная экономическая модель, десятки городов, 20 наций, возможность сделать из России всемирную империю. Лучшая стратегия 2006 года и еще на пару лет вперед, до выхода новой части Total War. Пока выходят подобные проекты, PC никогда не умрет как игровая платформа.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	PC	shooter.first-person.freeplay	Александр Трифонов	№06(231)
2	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
3	Medieval 2: Total War	PC	strategy.historic	Александр Трифонов	№02(227)
4	Supreme Commander	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№07(232)
5	The LOTR Online: Shadow of Angmar	PC	role-playing.MMO.fantasy	Алексей Барсуков	№09(234)
6	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	PC	strategy.real-time.sci-fi	Александр Каныгин	№09(234)
7	UFO: Afterlight	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№06(231)
8	Test Drive Unlimited	PC, Xbox 360	racing	Ашот Ахвердян	№06(231)
9	Rainbow Six: Vegas	PC, Xbox 360	shooter.first-person.modern	Ашот Ахвердян	№02(227)
10	Titan Quest: The Immortal Throne	PC	role-playing.action-RPG	Александр Каныгин	№08(232)

ПРИСТАВКИ

God of War II



ВЕРДИКТ 9.5

Кратос теперь – бог, ему все можно... И крылышки грифонам обрывать, и на Зевса смотреть недобро, и даже в Цербера его же собственными головами кидаться! Немудрено, что Афина Паллада сменила милость гневом – разжаловала стервеца. И пошло-поехало!

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: SCEA

Final Fantasy XII



ВЕРДИКТ 9.5

Годы разработки не прошли даром. Последняя Final Fantasy на PlayStation 2 оказалась, наверное, самой лучшей классической консольной RPG в поколении. Великолепный сюжет и идеальная система боя не оставят никого равнодушным.

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix

Gears of War



ВЕРДИКТ 9.0

Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Ведра крови. Возможность совместного прохождения и популярный сетевой мультиплеер. Все вместе – главный блокбастер от Microsoft и наглядная демонстрация возможностей Unreal Engine 3.0.

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Epic Games

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	God of War II	PS2	action-adventure	Наталья Одинцова, Артем Шорохов, Red Cat	№07(232)
2	Final Fantasy XII	PS2	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Сергей Цилюрик	№05(230)
3	Gears of War	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Артём Шорохов	№01(226)
4	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	role-playing.action-RPG	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
5	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special.virtual_life	Артём Шорохов, Red Cat	№02(227)
6	Okami	PS2	action-adventure	Илья Ченцов, Марина Петрашко	№11(224)
7	Virtua Fighter V	PS3	fighting.3D	Игорь Сонин	№08(233)
8	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Xbox 360, PS3	shooter.third-person	Игорь Сонин	№09(234)
9	MotorStorm	PS3	racing.arcade	Игорь Сонин, Михаил Разумкин	№10(235)
10	Trauma Center: Second Opinion	Wii	special.puzzle.action/surgery	Артем Шорохов, Сергей Цилюрик	№12(237)

Гид покупателя: Железо

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК, КОНСОЛИ И АКСЕССУАРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ГЕЙМЕРАМ-НОВИЧКАМ О ЛУЧШЕМ «ЖЕЛЕЗЕ» ДЛЯ ИГР. ОНО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ, ЧТОБЫ ЛИЧНО ОЦЕНИТЬ ВСЕ ХИТЫ, О КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НА СТРАНИЦАХ «СИ». В СЛУЧАЕ С PC-ПРОЕКТАМИ ПОНАДОБЯТСЯ ХОРОШАЯ ВИДЕОКАРТА И ДРУГИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ. А ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 2 ИЛИ XBOX 360, НУЖНО ПРИОБРЕСТИ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПРИСТАВКУ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ИГР, ЗДЕСЬ НЕТ ХИТ-ПАРАДА ЛУЧШИХ ПОКУПОК. ВМЕСТО ЭТОГО КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ОБ ОДНОМ РЕКОМЕНДУЕМОМ НАМИ УСТРОЙСТВЕ ДЛЯ PC-ИГР И ОДНОМ – ДЛЯ ПРИСТАВОЧНЫХ ИГР.

PC

БЕЗ КОМПРОМИССОВ!

Для хорошей игры всегда была необходима мощная видеокарта. Сегодня бескомпромиссным решением для геймера стал графический адаптер ASUS EN8800ULTRA/HTDP/768M. Новинка оснащена графическим процессором нового поколения GeForce 8800 GTX от NVIDIA и 768 Мбайт GDDR3-памяти. Принцип охлаждения остался прежним, лишь поменялась форма радиатора и увеличились размеры кожуха. На ядре и микросхемах памяти и некоторых элементах установлен единый радиатор с медной пластиной в месте соприкосновения с ядром. С остальными элементами охлаждения радиатор контактирует с помощью термопрокладок на тканевой основе. Что же касается технических характеристик карты, то ASUS не стала менять что-либо относительно инженерного образца и в сущности его повторила. Нужно ли говорить, что даже при номинальных частотах ядра и памяти запаса производительности GeForce 8800 Ultra хватит на два года вперед!



Модель	EN8800ULTRA/G/HTDP/768M
Графическое ядро	GeForce 8800 GTX
Видеопамять	768 Мбайт GDDR3
Частота ядра	612 МГц
Частота памяти	2.16 ГГц (1080 МГц GDDR3)
Интерфейс памяти	384-bit
Макс. разрешение	2560x1600 точек
Шина	PCI-Express x16
Выход VGA	С адаптером DVI - VGA
Выход HDTV	С кабелем HDTV Out
ТВ-выход	С переходником S-Video-композитный
2ой выход DVI	Есть
HDCP Compliant	Есть

КОНСОЛИ





XBOX 360

The Xbox 360 – вторая по счету консоль от Microsoft, наследник Xbox и прямой конкурент PlayStation 3 и Nintendo Wii. Поступила в продажу в конце 2005 года. Продается в двух комплектациях – Xbox 360 Core и Xbox 360 Premium (с жестким диском и беспроводным геймпадом). Вскоре к ним должна присоединиться третья – Xbox 360 Elite. Они полностью совместимы между собой и запускают одни и те же игры. Формально Xbox 360 технически слабее PlayStation 3, однако в действительности эти приставки выдают картинку одинакового качества. Обе они во много раз мощнее третьей приставки нового поколения – Nintendo Wii. Всего в мире сейчас насчитывается около 10 млн. владельцев Xbox 360.

Одно из основных достоинств платформы – хорошо развитый сетевой сервис Xbox Live. Базовая («серебряная») подписка бесплатна для геймера, полноценная («золотая») стоит от $50 до $100 в год в зависимости от региона. С помощью Xbox Live можно общаться с другими геймерами, скачивать и покупать игры и кинофильмы, просматривать видеоролики. Большинство игр для Xbox 360 снабжены сетевым режимом, который также работает через Xbox Live.

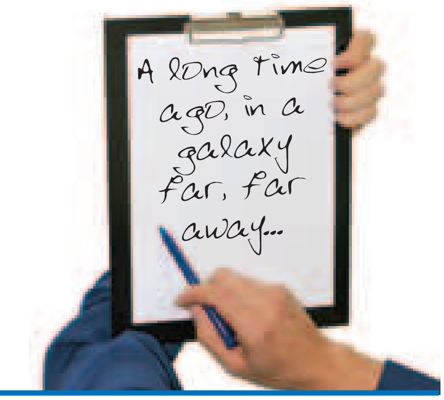
Наиболее популярные проекты для Xbox 360 – Call of Duty 2, Ghost Recon Advanced Warfighter, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Dead or Alive 4, Saints Row и Gears of War, все они разошлись тиражом более 1 млн. копий. Наиболее ожидаемые игры – Fable 2, Alan Wake, Mass Effect, Too Human и, разумеется, Halo 3. Xbox 360, как и ее предшественница, непопулярна в Японии, однако чувствует себя на коне в США и Европе. Кроме того, Microsoft удалось уговорить ряд японских издателей подготовить хорошие игры в истинно «консольном» стиле – Blue Dragon, Lost Odyssey, Eternal Sonata. Большая их часть пока еще в продажу не поступила.

В России Xbox 360 официально не запущена, однако российское отделение Microsoft продает приставку в тестовом режиме, изучая спрос. Рекомендованная цена на Premium-комплект – 15699 рублей.

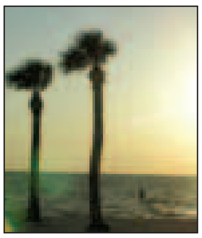
Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.com

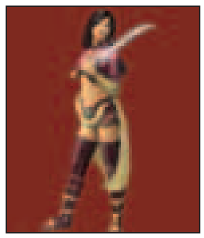


СТАТУС:
Утомленное солнце

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Command & Conquer 3

Наступило лето, коллеги из рекламного, коммерческого и прочих отделов разъехались по заморским курортам, и только редакция «СИ» в пустынном офисе бодро работает над свежим номером, а в перерывах играет в Tekken 5 и Unreal Tournament. Чтобы как-то разнообразить свой отдых, я (только не смейтесь) записался на курсы хаст-ла – латиноамериканского парного танца. Конечно, не Dance Dance Revolution, но тоже интересно.

Александр Трифонов
operfl@gameland.ru



СТАТУС:
Нефритовый мастер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Jade Empire: Special Edition
Spellforce 2: Dragon Storm

Jade Empire – хорошая игра, но слишком уж похожая на все предыдущие творения Bioware. Сюжетные ходы предсказуемы, типажи героев узнаваемы, а «злой» путь, как обычно, удручает необходимостью изображать жадного до денег хама с садистскими замашками. Стоит признать, впрочем, что все эти похищения-исчезновения, древние тайны и обретение родственников отлично вписываются в общий стиль кунфуистского фильма.

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

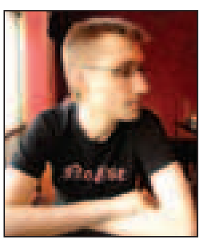


СТАТУС:
Убил зайца – спас планету!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Super Paper Mario
Dead or Alive 4

Каждый раз, когда любимый сериал прерывается на рекламу, призывающую насладиться любовью Бузовой, Галустяна или еще кого забавного, так и подмывает спошлить чего-нибудь в ответ. Но с глупым телевизором умному мне разговаривать не пристало, и недодушенная московской жарой творческая натура нашла-таки выход. Ищите на всех заборах страны – неприличное арт-хулиганство «Почувствуй нашу морковь»!

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Counter-Strike: Source

Печальная новость: аниме-сериал Oh Edo Rocket, взявший необычайно бодрый старт, к восьмой серии совсем испортился. Сначала в нем закончился сюжет, потом шутки, а потом еще и деньги на анимацию. Пришлось списать в утиль. Зато на канале NHK начался очень любопытный Denno Coil – про маленьких детей, виртуальных питомцев, черных каваюшек, компьютерные вирусы и бабушку, стреляющую лучом любви изо лба.

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Проповедник

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Neverwinter Nights 2

Знаете, что такое «дурная бесконечность»? Это сюжетные потуги Neverwinter Nights 2. Все вращается вокруг универсальной формулы «пойди туда, убей там всех, повтори еще раз». Будь злодеем, истреби все живое. Будь положительным героем – истреби злодеев, их приспешников, родственников до седьмого колена и случайных свидетелей. И еще, за маму с папой! И таки в чем разница между добром и злом?

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

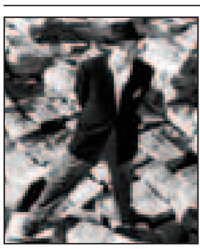


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Granado Espada

Пока готовила тему номера, пересмотрела кучу фотографий косплееров Данте и Вергилия. И внезапно осенило: стоит сделать разворот, посвященный косплею по одной игре или сериалу. Например, (какой сюрприз!) по Devil May Cry. Дело за малым: собрать материал. Возможно, такие репортажи и по другим сериалам (с привлечением как отечественных, так и зарубежных косплееров) будут пользоваться успехом?

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

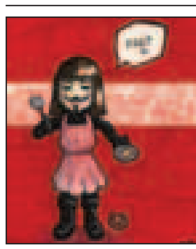


СТАТУС:
стильный игрожурналист

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Wario: Master of Disguise
Resident Evil 2 (PC)

В конце мая я наконец получил электронную версию руководства по стилю и словарь терминов для авторов, пишущих о видеоиграх. Книга затрагивает широкий спектр вопросов – от разницы между «смертью» и «потерей жизни» до общих принципов написания статей. Среди журналистов и деятелей игроиндустрии книга распространяется бесплатно, так что отныне у тех, кто плохо пишет об играх, не будет оправдания.

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Бильд-редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
FF Anniversary Edition
Saints Row

Пока Америка только ждет выхода «Финалок» на PSP, я уже успел пройти римейки первой части и Tactics. Последнюю пришлось осиливать на японском (учитывая, что это было мое 17-е прохождение игры, – не так уж и сложно), а вот Final Fantasy Anniversary Edition оказалась двуязычной. Жаль, что не так много японских релизов могут похвастаться такой заботой: с ходу вспоминаются лишь две части «Феникса Райта».

Red Cat
chaosman@yandex.ru

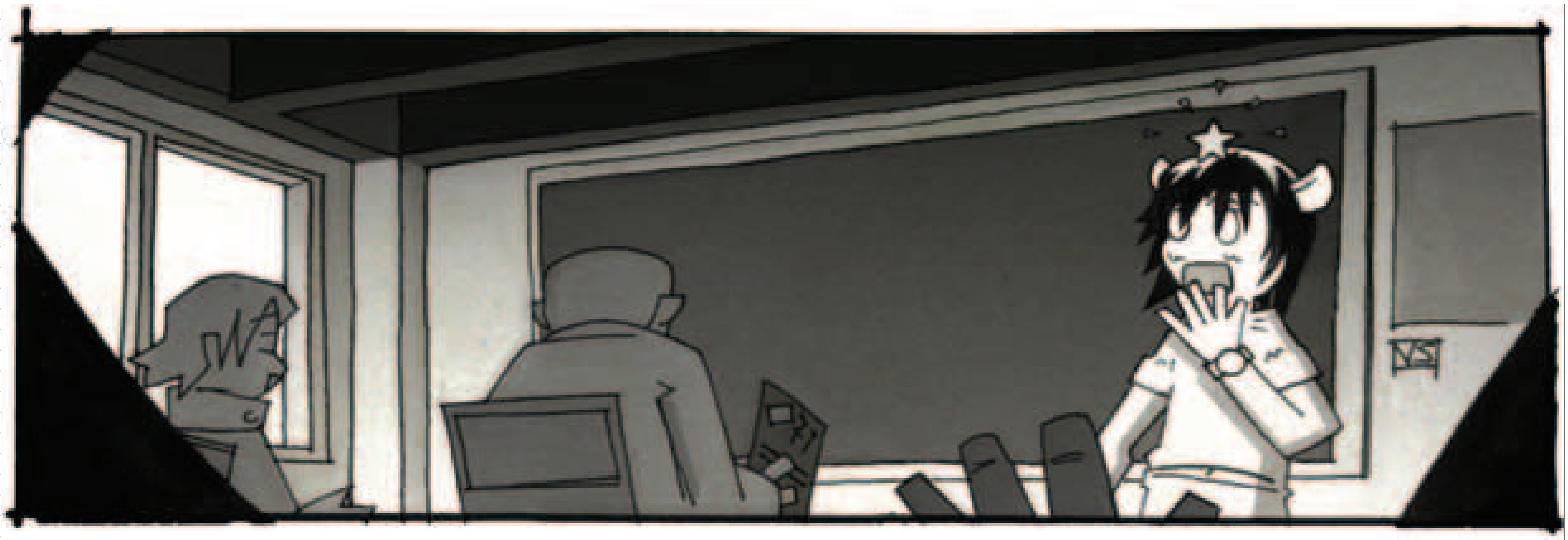


СТАТУС:
Зритель и читатель

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Pirates of the Caribbean: At World's End

Заключительная (вроде бы) часть «Пиратов Карибского моря» вызвала смешанные чувства – как будто неплохо, но все-таки не то, совсем не то. Впрочем, одноименная игра, пусть и симпатичная на вид, оказалась много хуже; кинолицензия все чаще становится для игрового проекта чем-то вроде смертного приговора. Зато знакомство с первым томом «Темных начал» принесло исключительно положительные эмоции. Панцербьерны, определенно, на высоте.


1С ассоциация магазинов
Мультимедиа
XIII ВЕК
Слава или смерть
XIII ВЕК
Слава или смерть
© ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2007 Unicorn Games. Все права защищены.
Реклама
UNICORN





Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

РУКА БЫСТРЕЕ ГЛАЗА

МОЙ XBOX 360, С КОТОРЫМ МЫ ПРОШЛИ ОГОНЬ И ВОДУ, ПРИКАЗАЛ ДОЛГО ЖИТЬ. АККУРАТ В ДЕНЬ ВЕСЕННЕЙ ПРОШИВКИ ОН НИ С ТОГО НИ С СЕГО НАЧАЛ ПОДВИСАТЬ, А ПОТОМ, СПУСТЯ ТРИ ЧАСА ТЩЕТНОСТИ И УНИЖЕНИЙ, ОТДАЛ КОНЦЫ. ТЕПЕРЬ БОЕВОЙ ТОВАРИЩ СВЕТИТ ИЗ УГЛА ПЕЧАЛЬНО ИЗВЕСТНЫМ RING OF DEATH – «КОЛЬЦОМ СМЕРТИ», КРАСНЫМ КРУГОМ БЕЗ ПРАВОЙ ВЕРХНЕЙ ЧЕТВЕРТИ. ОСТАВШИСЬ БЕЗ ВИДЕОИГРОВЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ И БЕТЫ HALO 3, ПОСТАВИЛ НА ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР WINDOWS VISTA – НЕ ПО РАБОТЕ, А ДЛЯ ДУШИ. И ВОТ ЧТО ИЗ ЭТОГО ВЫШЛО.

Маркетинговая кампания Vista пробуксовывает, и это заметно. Журналы публикуют огромные материалы, Microsoft тратит деньги на рекламу, а владельцы персональных компьютеров все равно не понимают, какую выгоду они получат от перехода на новую ОС: отличия DirectX 10 от DirectX 9 пока что можно найти разве что с лупой, а новый интерфейс внушает больше опасений, чем доверия. Эту проблему подмечали и критики Microsoft – если для разработчика Vista и правда может быть шагом вперед (а может и не быть), то конечный пользователь, вполне довольный сожительством со стабильной и быстрой Windows XP, не видит ни одного крупного улучшения, ради которого не жалко было бы повозиться с установкой. Подавляющее большинство возможностей уже есть в XP, а эксклюзивные игры для ОС Vista (Halo 2 и Shadowrun, например) кажутся тухлой попыткой перетянуть игроков на Vista за неимением лучшего.

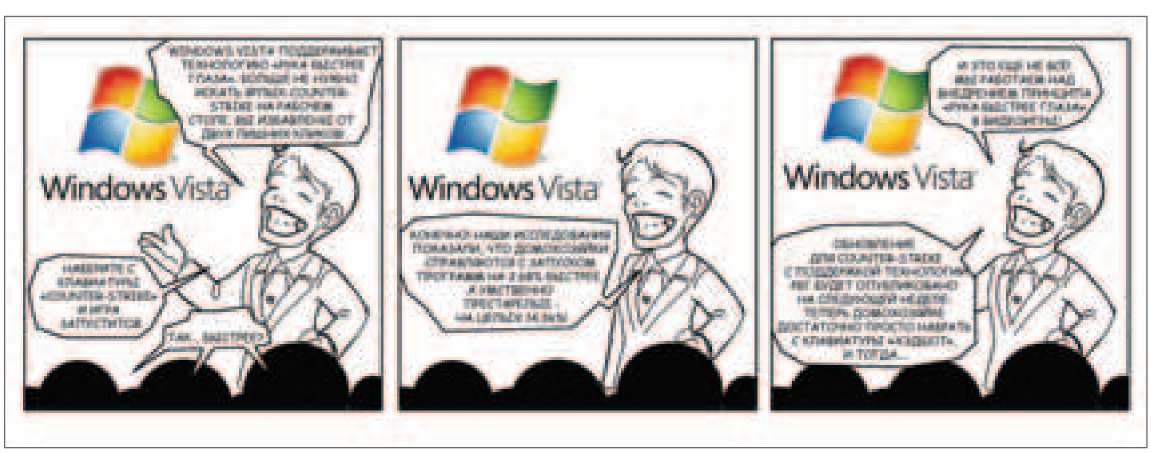
В самом деле, чем может удивить Vista? Замечательную фразу «рука быстрее глаза» я услышал на презентации Microsoft. Тогда демонстратор показывал, что в меню "Пуск" появилось поле для текстового ввода, с помощью которого мы можем найти программу в недрах меню, набрав ее название с клавиатуры. Эта ненужная и бестолковая «технология» стала для нас символом всех нововведений Vista: неужели разумный пользователь может забыть, где расположены его программы? Неужели ярлыки на них не подобраны в панели быстрого запуска или, на худой конец, на рабочем столе? Создается впечатление, что интерфейс Vista сделан специально для «чайников», которые не знают, где что находится на компьютере: любое окно доступа к файлам не открывает содержимое жестких дисков, а тыкает в нос стандартными папками Windows – не думай, сохраняй! Проводник уверен, что ты слишком тупой, чтобы помнить файлы по именам, – и ОС всегда показывает маленькие превьюшки картинок и видеофайлов. Все эти рюшечки, блестяшечки и прозрачные панельки, которых так много в Windows Vista, тоже не служат никакой полезной цели. Если сегодняшняя XP – надежный прогулочный велосипед, то интерфейс Vista приставляет к заднему колесу два маленьких колесика. Новичкам хорошо – не упадут, а опытные пользователи тихо ругаются на поворотах. Впрочем, вспомогательные колесики можно снять в меню Advanced System Settings, и интерфейс снова станет, как в Windows 98. Тоже достижение. В каком-то смысле это правильно. Windows Vista – не для нас. Ее делают не для энтузиастов. Мы все равно купим ее, потому что скоро без DirectX 10 будет уже не обойтись. Microsoft выбрала свой, другой путь – путь к сердцам домохозяек, инвалидов интеллектуального труда и умственно отсталых охотников на тюленей. И обвинять кого-то в этом бессмысленно. В сущности,

Microsoft делает с операционными системами то же, что Nintendo со своими консолями.

Или, по крайней мере, Microsoft пытается это делать. Вместо того чтобы ориентироваться на хардкорщиков, компании стараются ради более обширной аудитории случайных пользователей и игроков. Но если среди приставок есть альтернатива – сверхмощные Xbox 360 и PS3, то среди операционных систем этой альтернативы нет. Если бы на рынке игровых консолей Nintendo была монополистом, а Wii – единственной новой приставкой, то, уверен, мы бы сейчас и не думали петь ей дифирамбы. Плохо не то, что Vista и Wii – для домохозяек. Плохо то, что в погоне за массовым рынком компании забывают про умных и опытных. Простой и доступный интерфейс? Да ради бога, сколько угодно. Только сделайте опциональную мощную «продвинутую» версию для старой гвардии. В конце концов, если бы внутри Wii было железо уровня Xbox 360 – хоть один продвинутый игрок смог бы подумать о ней плохо?

Все хорошо, что хорошо кончается. Прожив с Windows Vista неделю, я уже не стремлюсь возвращаться к XP. Я не нашел ни одной действительно полезной обновки, но и ни одного действительно вредного изменения тоже. А поскольку в Windows Vista есть Halo 2, Shadowrun и будут еще многие релизы с поддержкой Games for Windows Live, я остаюсь.

В противовес бестолковой Vista многие новые версии офисных программ стали одновременно проще, удобнее и мощнее. Новый Microsoft Office – чудо из чудес; огромный скачок в развитии популярного офисного пакета программ. Разработчики полностью переработали пользовательский интерфейс, да так, что даже человек, который никогда не работал с электронными таблицами (например), уже через полчаса будет творить чудеса в Microsoft Excel. Adobe Creative Suite 3 стал быстрее и удобнее – не знаю как, но тамошним гуру удалось добавить в «Фотошоп» подборку новых возможностей и одновременно сделать программу значительно быстрее – так, что ускорение заметно даже на глаз. Конечно, эти и другие новые версии прекрасно работают и в XP. Ну и что. По крайней мере, Vista на моей машине шевелит извилинами не медленнее, чем XP, и это уже немало. Ожидание Windows Vista оказалось гораздо увлекательнее, чем встреча с ней. Пойду-ка я лучше чинить Xbox 360. Вы же понимаете: русскоязычное меню, бета Halo 3, все дела.

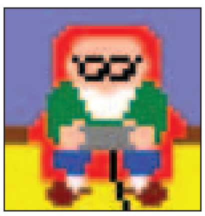




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
В тылу врага
БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ
II
История боевой дружбы и воинской доблести в новом дополнении к знаменитой игре про великую войну.
Советская кампания на огромных картах от Ростова до Берлина.
Новое сверхмощное чудо-оружие вермахта — самоходная гаубица Thor.
Расширенный мультиплеер: новые режимы, новые карты, статистика.
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены
Игра разработана компанией Best Way
Реклама
BEST WAY



Илья Ченцов
chen@gameland.ru



РОЖДЕНИЕ КАЗУАЛЬНОГО КИЛОБАЙТА

КОГДА СОВЕРШЕННО НЕЗНАКОМЫЙ ЧЕЛОВЕК ПРЕДЛОЖИЛ МНЕ СОЧИНЯТЬ ТЕКСТЫ ДЛЯ САЙТА КАЗУАЛЬНЫХ ИГР, Я, НЕ РАЗДУМЫВАЯ ДОЛГО, СОГЛАСИЛСЯ. РАЗУМЕЕТСЯ, НЕ ПОТОМУ, ЧТО ЗА ЭТИМ ВИДОМ РАЗВЛЕЧЕНИЙ БУДУЩЕЕ – ХОТЯ К ТОМУ ВСЕ ИДЕТ, СПРОСИТЕ ХОТЬ КРАНКА С ЛЕВЕЛОРДОМ. ПРОСТО В ЖУРНАЛЕ УСТАЕШЬ ОТ ОБЪЕКТИВНОГО АНАЛИЗА, ВЫИСКИВАНИЯ НЕДОСТАТКОВ. ХОЧЕТСЯ ИНОГДА ПИСАТЬ ЧТО-ТО СВЕТЛОЕ И РАДУЖНОЕ, ПОРАБОТАТЬ В ДРУГОМ, НЕКРИТИЧЕСКОМ ЖАНРЕ. ОПЯТЬ ЖЕ И ЛУЧШИМ АВТОРОМ СТАТЬ ГОРАЗДО ПРОЩЕ – ДОСТАТОЧНО РАБОТАТЬ ВПОЛСИЛЫ. ВЕДЬ КТО СЕРЬЕЗНО ОТНОСИТСЯ К ОПИСАНИЯМ ИГР НА КАЗУАЛЬНЫХ САЙТАХ?

Немного теории: каждой игре соответствует как минимум три текста. Первый – коротенький – виден в списке игр. Основное описание появляется, если посетитель заинтересуется игрой и зайдёт на её страничку. Наконец, после выхода из неоплаченной игры появляется экран, напоминающий о тех чудесах, которые таит полная версия. Объём всех «завлекалочек» в сумме составляет около килобайта, так что за час вполне можно познакомиться с игрой и придумать все тексты.

Поначалу я боялся, что все «казуалки» окажутся на одно лицо и мне придётся из кожи вон лезть, чтобы написать десять разных текстов о десяти одинаковых играх, однако в целом ситуация с клонами в этом секторе не страшнее, чем среди шутеров или, допустим, RTS. Да, примерно половина от всех игр – вариации на тему «Собери три одноцветных предмета в кучку», но именно вариации. Где-то нужно убирать фишки с поля, чтобы расчистить дорогу из пункта А в пункт Б, где-то требуется активировать определённые клеточки, где-то задача усложняется введением в игру третьего измерения, а в ещё одной версии фигурки одного цвета надо вкладывать друг в друга. В общем, с описанием уникальных особенностей проблем не возникает. В крайнем случае, можно ухватиться за сюжет – если он есть, конечно. Разработчики держат руку на пульсе аудитории, и если в прошлом году игрокам предлагали катать шарики, чтобы узнать секрет да Винчи, то, например, один из последних проектов с аналогичной механикой вдогонку за последними «Пиратами Карибского моря» предлагает путешествовать по морям, по волнам.

Да, многим сочинителям сюжетных вставок не помешала бы помощь литературного редактора. Вот лишь небольшой пример (пунктуация и орфография сохранены): «Нашелся Лидер который собрал всё, что осталось на Земле в единый кулак и подарил человечеству надежду. Удастся-ли ему возвеличить людей и превратить остатки цивилизации в мощную мездзвёздную Империю? Это знаете только вы, поскольку вы и есть этот лидер».

Впрочем, даже такие перлы лучше, чем ничего – некоторые игры вообще не предлагают никакой предыстории, предоставляя автору самостоятельно догадываться, зачем в межпланетное пространство был выведен очередной корабль, вооружённый убийственным шаром. Именно пытаясь сочинить сюжет к очередному варианту «Арканоида», я нечаянно выдал неказуальный текст. Описав работу летающей штуковины, сшибающей шаром некие подвешенные в космосе кирпичи, как труд межпланетного мусорщика-бульдозериста, я не попал в формат, о чём и был немедленно извещён. Пришлось исправить неаппетитную завязку на более стандартную историю о борьбе с пришельцами. Именно тогда я задумался о том, как точнее попасть в целевую аудиторию.

Помог мне, как ни странно, поход в парфюмерный магазин (девушки очень любят брать нас туда в качестве аксессуаров). Пытаясь не умереть от скуки, я бездумно взял проспектик каких-то кремов для лица. Косметолог с последней странички советовал мне: «Перед нанесением тщательно очистите кожу лица и шеи. Для наилучшего результата рекомендуем использовать в комплексе с ночным кремом тройного действия...» И тут в голове щёлкнуло – вот он, формат! Я немного подправил текст в уме: «Перед установкой тщательно очистите место на жёстком диске. Для наилучшего результата рекомендуем использовать в комплексе с оптической мышью с тремя кнопками...» Конечно, именно такие тексты должны быть подсознательно близки покупательницам (напомню, в массе своей женщинам старше тридцати).

Описание следующей игры я в виде эксперимента написал по мотивам того же проспекта. Получилось вот что (название игры, естественно, изменено):

«Ваза династии Мин» – развлечение с лёгким оттенком полезности. Эта игра содержит всё необходимое Вашей голове, чтобы быть умной и сообразительной.

Путь Мудреца – секреты фэн-шуй помогут вам сохранить тёплую и благоприятную атмосферу в Вашем доме.

Путь Будды – 30 уникальных полей укрепляют связи между клетками мозга.

Путь Действия – динамичные головоломки защищают мозг от старения.

Для наилучшего результата рекомендуем чередовать все три пути. Используйте новую «Вазу династии Мин» ежедневно для сохранения общего тонуса и несколько раз в день – для усиления интенсивности работы Вашего мозга.

Жаль только, испытать убойную силу текста пока не представилось возможным – заказчики что-то медлят с выкладыванием игры на сайты. А ну как и это завернут?

Впрочем, у меня уже готово и другое экспериментальное описание – в виде интервью с главным героем. Пусть в обычной игровой журналистике подобные выверты несколько устарели, и многие вообще считают их дурным тоном, на сайте с казуальными играми такой вариант будет смотреться, по крайней мере, свежо. Но насколько эффективно? Время покажет.





Полковник Кольт
сделал людей равными.
Первым среди равных
стал Джон Купер.
ДЕСПЕРАДО 3
СХВАТКА В ПРЕРИЯХ
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОГО PC-ВЕСТЕРНА
КЕЙТ О ХАРА
ПАБЛО САНЧЕС
СЭМ ВИЛЬЯМС
ДОК МАККОЙ
ЯСТРЕБИНЫЙ ГЛАЗ
РЕКЛАМА
© 2007 SPELLBOUND Entertainment AG. All rights reserved. "SPELLBOUND", the SPELLBOUND logo and Helldorado are trademarks of SPELLBOUND Entertainment AG All other trademarks are the property of their respective companies. © 2007 «Плэй Тэн Интерактив». Все права защищены. www.playten.com, 115419 Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, e-mail: info@playten.com. © 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. 3D Technology: Trinigy Vision Engine (www.trinigy.de). AGEIA and PhysX are trademarks of AGEIA Technologies, Inc. and are used under license. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.
TRINIGY



Автор:
Дмитрий Посиделов
http://pasya.livejournal.com

Игровая музыка, часть 2: путь самурая



Иллюстрация: **Евгений «Jonik» Макушев jonik1@yandex.ru**

Дела с игровой музыкой в Японии обстоят совершенно иначе, чем на Западе или у нас. При взгляде на магазинные полки, заваленные саундтреками, кажется, будто Страну восходящего солнца впору переименовать в Заповедник для композиторов и меломанов, – здесь для них созданы самые что ни на есть райские условия, а свобода творчества и вовсе воспринимается как нечто само собой разумеющееся. Но так ли много шедевров среди манящих обложками дисков? Акира Ямаока, при всём уважении к коллегам, признаётся, что терпеть не может почти все их сочинения. «Вся беда в национальном менталитете, – объясняет он. – Японцы – на редкость фанатичные геймеры и готовы маниакально скупать любые товары с атрибутикой понравившейся игры, не обращая внимания на качество». И, по сути, автор мелодий к Silent Hill прав. Если проект хоть сколько-нибудь популярен, музыкальное сопровождение непременно выйдет отдельно огромным тиражом, причем ни издатели, ни звукозаписывающие компании не побеспокоятся отобрать наиболее удачные композиции. В ход идет все – даже десятисекундные фанфары, звучащие, к примеру, при загрузке меню. Не пугает никого и объём. Если для игры написано пять часов музыки, будьте уверены – официальный саундтрек займет минимум 4-5 дисков, не говоря уже о синглах, специальных изданиях и переизданиях. Уши у непосвященных увянут уже на первом часу – зачастую от однообразия. Вот и весь сказ: люди слушают то, во что играют. Как говорится, я сумасшедший фанат и горжусь этим.

И всё же японская музыка остаётся горячо любимой далеко за пределами родины, хотя сами японцы считаются наиболее благодарными слушателями. Недаром некоторые группы выпускают специальные «японские» версии своих альбомов (например, с редкими или не публикующимися больше нигде песнями) или же начинают официально продавать их в стране самураев несколькими днями ранее, чем в остальном мире. А крупнейшие местные игровые студии обзаводятся собственными «музыкальными» подразделениями. Несмотря на конкуренцию, японские композиторы скорей видят в коллегах из других компаний единомышленников, лично знакомы между собой, работают рука об руку над общими проектами и учатся у старших товарищей, среди которых наиболее известен Нобуо Уемацу.

Японский Джон Уильямс

Нобуо Уемацу родился 21 марта 1959 года в японском городе Коти. Он не получил специального образования, но музыкой увлекался: поигрывал на клавишных инструментах в различных группах, писал мелодии для рекламных роликов. А когда друг из только что основанной Square предложил Уемацу в 1985 году сочинить саундтрек к видеоигре, тот не смог отказаться. Первые шаги компании в бизнесе, как наверняка помнят читатели «СИ», оказались неудачными: Square балансировала на грани банкротства, и её чудом спас талантливый разработчик Хиронобу Сакагути, придумавший и воплотивший на NES первую часть будущего сериала Final Fantasy. К успеху проекта приложил руку и Нобуо Уемацу. Хотя NES располагала всего пятью «инструментами»-каналами для воспроизведения простейших звуков (четыре канала отводились музыке, пятый – звуковым эффектам), Уемацу создал необычайно запоминающиеся мелодии, которые прекрасно подчеркнули игровые события. С тех пор он остается бессменным композитором сериала, а также выпустил многочисленные альбомы с оркестровыми и инструментальными темами из Final Fantasy. Переняв опыт другого известного коллеги, Койти Сугиямы (о нём можно прочитать далее), Уемацу решил не ограничиваться студийными записями в попытках донести свои творения до слушателей. Его симфонические концерты собрали аншлаги не только в Японии, но и в Европе, Америке и Австралии. В 2003 году он создал группу The Black Mages, исполняющую рок-аранжировки композиций из Final Fantasy. «Чёрные маги» выпустили два успешных альбома и уже замахнулись на третий, в котором один из дисков будет посвящен японской мифологии, а также написали саундтрек к фильму Final Fantasy VII: Advent Children (в выходных данных альбома о Black Mages не говорится напрямую, но упоминается Уемацу и другие участники коллектива). Впрочем, такой творческий размах постепенно привел Уемацу к самокопированию и однообразию, и руководство Square Enix начало подыскивать мэтру помощников: его партнёрами по Final Fantasy X были Масаси Хамаудзу и Дзюния Накано, а по Final Fantasy XI – Наоси Мидзута и Куми Таниока. Роль напарников со временем становилась всё важнее и важнее. Уемацу намеренно отошёл от дел, покинул компанию и теперь сотрудничает с ней уже в качестве главы собственной студии. Игры, над которыми он работает, запоминаются ярким, поистине волшебным звучанием.







Дружная компания: Нобуо Уемацу, Акира Ямаока, Джейсон Хейс (World of Warcraft), Кодзи Кондо и Такэнобу Мицуеси (Shenmue).





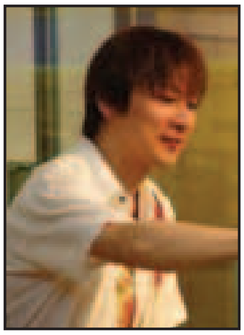
Большой босс игровой музыки

Не меньше, чем Нобуо Уемацу, в Square Enix ценят Койти Сугияму – старейшего игрового композитора Японии. Он родился 11 апреля 1931 года в Токио, с юных лет пристрастился к классической музыке, которая постоянно звучала дома, а в школьные годы уже попытался сочинять небольшие музыкальные произведения. В 1958 году Сугияма с отличием окончил Токийский университет и десять лет проработал на телевидении: сперва штатным, затем внештатным директором. И потом решил все-таки серьёзно заняться музыкой. В начале 80-х он писал музыку для различных поп-исполнителей, анимационных фильмов и телешоу, а в 1986 году заступил на службу в Enix, тогда – конкурентку студии Square. Его первой работой на новом месте стал саундтрек к Dragon Quest для NES, написанный на PC-8801. Новинку приняли очень тепло, но «компьютерный» звук Сугияму не впечатлил. И он воплотил в жизнь то, что до него никому не приходило в голову: в том же году выпустил диск Dragon Quest I Symphonic Suite, на котором его произведения исполнил Лондонский филармонический оркестр. Позднее многие японские геймеры признавались, что познакомились с симфонической музыкой и полюбили ее именно благодаря этому альбому. Событие следующего года также вошло в историю – Сугияма первым в мире дал концерт игровой музыки Family Classic Concert. В программу вошли мелодии из первой и второй части Dragon Quest. И первое представление, и последовавшие гастроли по родной стране оказались необычайно успешными: Сугияма неизменно собирал полные залы. В последующие годы он стал исполнять не только собственные сочинения, но и музыку других известных композиторов, например таких, как Нобуо Уемацу и Кодзи Кондо.

Терпение и труд все перетрут

Ясунори Мицуда родился 21 января 1972 в городе Токуяма. Нетрудно догадаться, что юношеские годы будущего сочинителя пришлись на бурное развитие рынка видеоигр и появление первых домашних компьютеров. Мицуда решил, что компьютер для него важнее приставок, поэтому уговорил родителей купить его. Кстати, на нём он писал простенькие игры, а также мелодии. В старших классах его очень увлекло кино. Правда, в то время как многие школьники мечтали об актерской стезе, Мицуде не терпелось писать саундтреки к фильмам. Тут надо сказать, что будущий композитор, при всем своем честолюбии, был очень ленивым. Он занимался гольфом, плаванием и лёгкой атлетикой, да вообще хотел стать спортсменом, но из-за отсутствия упорства все увлечения оставались поверхностными. Чтобы так же не вышло с музыкой, Мицуде пришлось серьёзно поработать над собой. После окончания школы, в 1991 году, он уехал в Токио и поступил в музыкальный колледж, но из-за недостатка специального образования выбрал не старшую, а младшую группу. Преподаватели часто подсмеивались над ним, так как Мицуда плохо разбирался в тонкостях сольфеджио и никак не проявлял себя. Но несмотря на трудности, он старался как можно лучше усвоить материал. И вот однажды один из преподавателей порекомендовал ему устроиться на работу в Square. Мицуда послал в компанию три собственных композиции и был вызван на собеседование, где встретился с Нобуо Уемацу и Минору Акао (одним из композиторов сериала Front Mission). На собеседовании Мицуда заявил, что не собирается задерживаться в Square надолго, ибо амбиции приказывают быть независимым. Кроме того, он не скрывал, что не играл ни в одну Final Fantasy. Несмотря на вызывающую речь, на работу его все-таки приняли – благодаря присланным сочинениям. Мицуда был приставлен помощником к самому Койти Сугияме, но занимался не музыкой, а программированием звука и звукорежиссурой. Он многому научился у Сугиямы, но по-прежнему хотел творить и поэтому решился на новый рискованный шаг: направился к руководству компании и сообщил, что уволится, если ему немедленно не дадут шанса проявить себя. Увольняться не пришлось: Мицуду назначили ведущим композитором Chrono Trigger (1995), а помощниками – Нобуо Уемацу и Норико Мацуэда (Front Mission 2, Final Fantasy X-2). Этот проект стал переломным в его карьере и при этом самым сложным, так как Мицуда раньше не работал над оркестровым звучанием. За время работы над Chrono Trigger он заработал истощение организма, похудев на шесть килограммов, но доказал свой талант. Композитор пробыл в Square до 1998 года, написав музыку ещё для четырех игр: Front Mission: Gun Hazard, Radical Dreamers, Tobal No. 1 и Xenogears.

Его деятельность вне стен компании напоминает путь, который проделал Нобуо Уемацу: создание собственной студии и совместные проекты с Square в дальнейшем. Огромным успехом Мицуды как вольного художника стал саундтрек для Chrono Cross (1999) в кельтском стиле. Именно кельтские мотивы преобладают в творчестве Мицуды, и наиболее ярко они выразились в сольном альбоме Kirite (2005), который одновременно служит музыкальной иллюстрацией к книге The Five Seasons of Kirite за авторством Масато Като, сценариста Chrono Trigger и Chrono Cross.





Музыка для водопроводчика

Кодзи Кондо прославился, написав музыку для Super Mario Bros. (1985), игры всех времён и народов, а также для других проектов компании Nintendo, в том числе и небезызвестного сериала Zelda. Кондо родился 13 августа 1960 года в Нагойе, рос в музыкальной семье, много слушал классику и джаз. Как и другие композиторы, в детстве он сочинял несложные вещи для фортепиано, однако серьезно учиться будущей профессии начал только с семнадцати лет.

В начале 80-х Nintendo требовались музыканты для новых проектов. Кондо ухватился за эту возможность, хотя плохо представлял, с какими техническими трудностями столкнется. Звуковой чип NES, способный проигрывать четыре монофонических звука, разительно отличался от привычных ему инструментов, и Кондо сильно волновался. Саундтрек к Devil World (1984), написанный под чутким руководством Акито Накацуки, стал для него самой настоящей школой игрового композитора, причем обучение прошло настолько удачно, что следующее задание было не в пример ответственнее: музыкальное сопровождение к Super Mario Bros. знаменитого Сигеру Миямото.

Окрыленный оказанным доверием, Кондо вместе с программистами Nintendo добился необычайно богатого (по тем временам) звучания без каких-либо модификаций «начинки» консоли. Пятый канал, который обычно отводили под звуковые эффекты, использовали для музыки: для звуков он высвобождался только в нужные моменты. Все композиции длились не больше 4 минут, но благодаря разнообразию и мелодичности никогда не надоедали. Кроме того, они были тесно связаны с происходящим на экране: когда Марио передвигался по солнечной поляне, звучал веселый жизнерадостный мотив, а переход в подземелье подчеркивался сменой темпа и более мистическим настроем музыки. Такой подход сохранился в играх до сих пор.

Главная тема водопроводчика Марио породила не меньше вариаций, чем Jingle Bells или «В лесу родилась елочка». На первом официальном саундтреке – обычной аудиокассете – вторая сторона была целиком отдана оркестровой версии мелодии, количество прочих официальных и фэнских интерпретаций не поддаётся исчислению. Всё это очень радовало Кондо, но мечтал он не об этом. Он ждал момента, когда технические характеристики консолей улучшатся и симфоническая музыка зазвучит непосредственно в игре.

Мечты сбылись уже в новом тысячелетии, когда Nintendo выпустила GameCube (2001), «понимавшую» полноценные аудиофайлы и воспроизводившую звук в высококачественном формате Dolby Pro Logic II. К тем играм сериала The Legend of Zelda, которые разрабатывались для GameCube, Кондо написал потрясающие симфонические композиции. Он также внёс вклад в развитие интерактивной музыки, которая менялась в боях в зависимости от успехов игрока. Сейчас Кодзи Кондо пишет музыку для Wii и Nintendo DS. И, кажется, останавливаться на достигнутом не собирается.

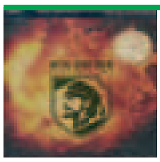
Нобуо Уемацу, Койти Сугияма и Кодзи Кондо – имена, которые стоит запомнить в первую очередь, начиная знакомство с японской игровой музыкой. Но кроме них есть интересные композиторы-новаторы, расширившие рамки классических стилей или придумавшие собственные.





Фото на память: Джерон Мур, Кодзи Кондо, Джереми Соул.

Лучшая игровая музыка 2006 (японская секция)



1 Metal Gear Solid: Portable Ops.

Портативная версия знаменитого игрового боевика унаследовала электронно-оркестровый стиль оригинала. Но здесь вы не услышите мелодий Гарри Грегсона-Уильямса, исходя из чего сделаете совершенно правильный вывод: музыка хороша, но без размаха.



2 Xenosaga Episode III.

Звуковая дорожка отчасти напоминает Gothic 3 с поправкой на то, что действие игры происходит в sci-fi вселенной, поэтому в композициях часто встречаются электронные ударные, синтезаторные звуки и гитарные риффы. К тому же написала эту музыку женщина-композитор Юки Кадзиура.



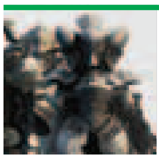
3 Legend of Zelda: Twilight Princess.

Новая «Зельда» и новая музыка от Кодзи Конго. Двадцатиминутный промо-саундтрек игроки могли найти в коллекционном издании игры, однако полная версия до сих пор не выпущена.



4 Blue Dragon.

Двухчасовая оркестровая дорожка от Нобуо Уемацу рассчитана на преданных фанатов композитора, но вряд ли способна зацепить новых слушателей. Любопытная особенность только одна – песню Eternity исполнил Ян Гиллан, вокалист легендарной британской рок-группы Deep Purple.



5 Final Fantasy XII

Яркие пафосные симфонии и мистические инструментальные зарисовки от молодого композитора Хитоси Сакимото. Среди особенностей саундтрека — ставшая хитом песня Kiss Me Good-Bye, исполненная известной англо-японской певицей Анжелой Аки.



6 Okami.

Потрясающий инструментальный саундтрек к стильной Okami (см.«СИ»№224) разместился на шести дисках (пять отданы под музыку из самой игры, шестой – специальное приложение с фортепианными аранжировками). Написан он шестью композиторами и выстроен по принципу чередования энергичных и спокойных мелодий. Любители японской этники без ума!



7 Persona 3

Седзи Мэгуро уверенно оперирует различными электронными ритмами, создает заводные танцевальные номера с женским вокалом и спокойные lounge-композиции. Оценить его работу по англоязычному изданию Persona 3 мы сможем не раньше июля, когда игра выйдет в Штатах.



8 God Hand

Свежая работа Масафуми Такады, во многом известного как автора саундтрека Killer7. Масафуми работал над God Hand под впечатлением от музыки 60-х и 70-х годов, однако не оставил в стороне и современные проявления электроники. Альбом носит название God Tracks; в него вошли 23 лучшие композиции.

И все-таки в чем-то мы похожи





Рика Муранака и Митиру Яманэ никогда не были дуэтом и особо не пересекались по каким-либо проектам, но их объединяет одна маленькая особенность. Рика и Митиру – женщины-композиторы. Обе родились в Токио, но когда точно – неизвестно. В детстве воспитывались в классическом духе – брали уроки игры на фортепиано. Рика ещё подростком уехала в Чикаго, где изучала джазовое фортепиано в Северо-Восточном Университете Иллинойса (Northeastern Illinois University). В свою очередь Митиру, окончив лицей, поступила в одну из наиболее престижных музыкальных академий Японии – Школу искусств Аити Кенрицу (Aichi Kenritsu Art School).

Недюжинный талант Рики Муранаки проявился еще во время учебы, поэтому она часто выступала с такими известными джазовыми музыкантами, как Вуди Шоу Стэн Кентон, Арт Блэйки и Фредди Хаббард. Сразу после окончания университета с ней связались представители звукозаписывающей компании Columbia Records и предложили контракт как исполнителю и музыкальному продюсеру. Её самым успешным сольным альбомом стала пластинка под названием Slice of Life, где вокалистами выступили Дуайт Дюкс, Стефани Би и Синтия Харрел. По воле случая Рика оказалась в Konami. Её пристроили в музыкальное подразделение, работавшее в ту пору над Metal Gear Solid 2. Так она познакомилась со штатным композитором Норихико Хибино и приглашённой звездой – голливудским композитором Гарри Грегсоном-Уильямсом. Саундтрек Metal Gear Solid 2 полюбился и простым геймерам, и критикам, поэтому творческому трио Норихико, Гарри и Рики поручили и музыкальное сопровождение Metal Gear Solid 3. Вдобавок, Рика привлекла к работе Синтию Харрел, исполнившую будущий хит Snake Eater.

Митиру Яманэ после окончания колледжа преподавала музыку и попутно искала более серьёзную работу. Через объявление в газете о поиске композитора она вышла на Konami и была принята с распростёртыми объятиями. Первым проектом в новом коллективе стала TwinBee (1991) для аркадного автомата, музыкальная начинка которого была схожа с NES. В 1994 году Митиру написала саундтрек к Castlevania: Bloodlines (Mega Drive), но известность ей принесла другая представительница сериала – Castlevania: Symphony of the Night (1997) для PS one. Митиру написала очень мрачную оркестровку, выдержанную в готическом стиле. По личным причинам она ограничилась всего несколькими композициями для последующих частей, что очень возмутило поклонников, которые уже не представляли себе замка графа Дракулы без ее симфоний. К их большой радости, Митиру вернулась в 2003 году с потрясающим саундтреком к Castlevania: Harmony of Dissonance (PS2), а в прошлом году исполнила мелодии из сериала на концерте игровой музыки в Лейпциге.

Акира Ямаока и все, все, все

Акира Ямаока появился на свет 6 февраля 1968 года. В юности он совершенно не подозревал, что станет композитором: мечтал посвятить себя гончарному искусству. Попутно он возился с компьютером, записывая на него всевозможные звуки, а также играл в панк-группах на гитаре. Когда обучение основам дизайна в Токийском колледже искусств подошло к концу, Ямаока понял, что звукозапись – то, чем он хочет заниматься больше всего. Поэтому дальнейшую судьбу он связал с компанией Konami, куда устроился в 1988 году звуковым дизайнером видеоигр. Постепенно Ямаока приобщился к написанию музыки, проявил себя как хороший композитор и аранжировщик, но за почти двенадцатилетнюю карьеру ни в одном проекте не занимался самостоятельно всем музыкальным сопровождением. Такой проект появился только в 1999 году и назывался он Silent Hill. Ямаока создал насыщенный звуковой фон и написал очень мрачную музыкальную дорожку. Игра быстро приобрела популярность, и Konami разработала продолжение. Саундтрек к Silent Hill 2 (2001), записанный с использованием электрогитары и электронных инструментов, был принят еще более восторженно, чем предыдущий. Ямаока вмиг стал негласным представителем сериала, поэтому руководству Konami ничего не оставалось, как назначить его сопродюсером и позже главным продюсером Silent Hill.

Работая над третьей частью, он задумался о новом звучании и решил записать для игры композиции с женским вокалом. Ямаока отправился в Лос-Анджелес и устроил прослушивание, на которое пришло более пятидесяти кандидаток. Так он нашёл Мэри Элизабет МакГлинн (Мелисса Уильямсон – один из её многочисленных псевдонимов) – американскую актрису с потрясающим голосом. В США же Ямаока познакомился с Джо Ромерса – также сильным вокалистом и не менее талантливым музыкантом. Для Silent Hill 3 (2003) и Silent Hill 4: The Room (2004) Ромерса написал девять песен, две из которых исполнил сам (в остальных поет Мэри). Фанаты SH пришли в восторг, а Акира, Мэри и Джо стали настоящими друзьями.

А теперь немного о Мэри и Джо. Им часто приходится озвучивать различных персонажей в аниме, но творчество Джо более разнообразно, ведь основной смысл его жизни – музыка. Он профессионально играет на ударных инструментах, гитаре и бас-гитаре, занимается продюсированием и звукорежиссурой. Вы не поверите, но Джо является обладателем престижной музыкальной награды «Грэмми» за игру на ударных в песне The Missing Years американского фолк-исполнителя Джона Прайна. Джо также работал с такими известными музыкантами, как Дональд Бёрд и Боб Дилан. Вы спросите, почему Джо Ромерса до сих пор неизвестен? По его словам, он никогда не продвигал свою музыку, да и пока что не собирается этого делать. Тем не менее в прошлом году он выпустил сингл The New World, в котором, правда, не спел, а лишь зачитал текст. Сейчас Ромерса заведует студией Shadow Box Studio, под маркой которой выпускает демодиски с собственной музыкой, а также барабанит в группе Blue Baron.

Совсем недавно Акира Ямаока, Мэри Элизабет МакГлинн и Джо Ромерса закончили работу над саундтреком к Silent Hill: Origins (PSP), но из-за многочисленных переносов игры он до сих пор не вышел. Сейчас они заняты музыкой к Silent Hill 5.



Мэри, Акира и Джо на премьере «Сайлент Хилла».

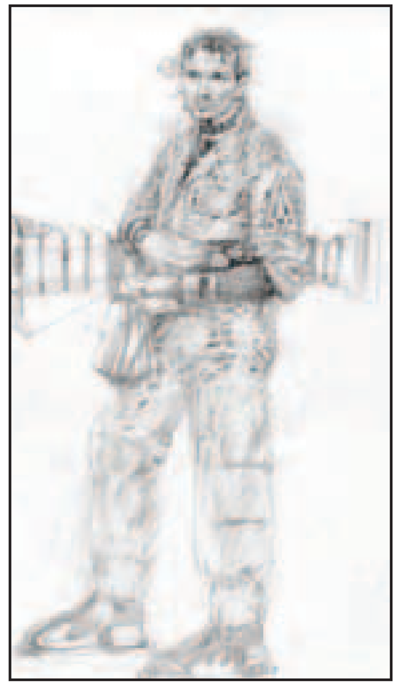







Эскиз из игры с орбитальными платформами.


Самый первый прототип. Здания и юниты.

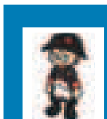


Best Way: Поиск пути


Дмитрий Морозов – глава компании в 300 человек, лишь около 30 из которых заняты разработкой игр.



Загадочный робот из сигаретных пачек на фоне постеров «Страны Игр» в офисе разработчиков.


Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

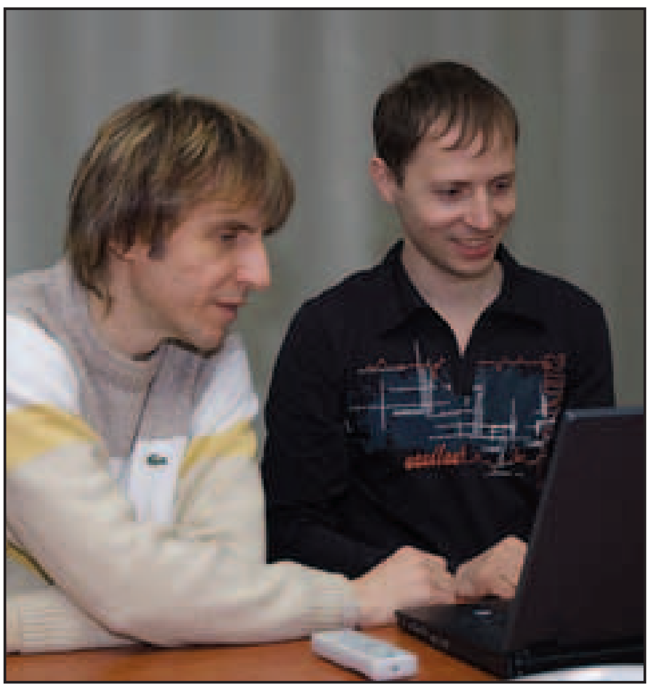
Вдоль дороги уныло торчат голые по весне тополя, посреди полей, раскинувшихся до самого горизонта, виднеются какие-то промышленные руины, и кажется, за следующим поворотом навстречу выйдет сталкер в полном облачении или псевдособака. На разделительной полосе шоссе время от времени попадается здоровенный православный крест, выкрашенный белой краской и с надписью «Спаси и сохрани». Северодонецк, несмотря на название, находится даже не в Донецкой области, и от аэропорта приходится еще пару часов трястись в душном микроавтобусе.
Удивительное – рядом. Когда на КРИ 2003 никому не известная украинская команда показала «В тылу врага» – проект мирового уровня, с невероятной картинкой и феерическими разрушениями, безоговорочно завоевавший звание «Лучшей зарубежной игры», мало кто мог представить, сколько лет труда за этим стоит. Обычно начинающие разработчики собирают демоверсию самое большее за год, и только потом, после подписания контракта, под чутким присмотром издателя начинается превращение прототипа в серьезный проект. Но Best Way – необычная компания, которая всегда шла своим путем. Ее история во многом уникальна, и прежде чем мы перейдем к главной цели нашей апрельской поездки в Луганскую область – дополнению к «В тылу врага 2», стоит заглянуть в прошлое. Ведь, как говаривал старина Кейн, без этого сложно понять будущее. Руководитель Братства NOD упомянут не случайно – презентация в офисе разработчиков стартовала со слайда с надписью «С чего все начиналось» и продолжилась картинкой главного меню Command&Conquer, что вызвало неподдельное веселье среди журналистов. Нет, тайну века мы не раскрыли, и первая часть культового RTS-сериала не создавалась в степях Украины. Тем не менее после ее выхода в 1995 году сотрудники IT-компании Best Way частенько засиживались на работе допоздна, увлеченные сетевыми сражениями. Потом вышла Red Alert, и снова потянулись бессонные ночи... Долго ли коротко ли, зародилась мысль – а почему бы не создать собственную стратегию? Причем – не хуже. Сказано – сделано. В июле 1999 года начинается работа над движком, причем с воксельными юнитами, к 2000 году в команде трудится уже семь человек.
Помимо творения Weswood, большое впечатление на сотрудников начинающей студии произвели «Вангеры». Разработчики пишут письмо Андрею «Кранку» Кузьмину с просьбой поделиться опытом, и тот, недолго думая, приглашает их в гости. Путь от Северодонецка до Калининграда неблизкий, но это не помеха тяге к знаниям. Общение оказалось





Tank Fire – уже узнаваемо, но до выхода «В тылу врага» еще два года…

Наступает 2001 год, разработка RTS продолжается. Команда поумерила пыл – межпланетные путешествия уступили место вылазкам небольшой команды десантников.





весьма плодотворным, и замысел стал приобретать очертания. Они отличались размахом: цепь разнообразных миров, соединенных порталами, диковинные обитатели и постройки. Нарисованы десятки эскизов, запущена пробная версия движка, созданы десятки юнитов, но украинского соперника Tiberium Sun мы так и не увидели. В том же 2000 году продумывается еще один концепт: космические сражения, орбитальные станции и стыковочные модули, придающие им дополнительные возможности. Впрочем, этот проект дальше эскизов так и не продвинулся.

Наступает 2001 год, разработка RTS продолжается. Команда поумерила пыл – межпланетные путешествия уступили место вылазкам небольшой команды десантников, которых нужно снаряжать перед заданием. Разные специализации бойцов, возможность залезать в технику и тактические бои без какого-либо строительства: выйди игра под кодовым названием Xenoform: First Encounter тогда, она вполне сравнилась бы со своей ровесницей Starship Troopers: Terran Ascendancy. Но кто, скажите, помнит эту более чем достойную стратегию сейчас? Так и в Best Way рассудили, что научно-фантастический жанр не столь привлекателен, как Вторая мировая, и в 2002 году уже тестировали очередной прототип: Tank Fire – с полностью полигональными моделями и прямым управлением юнитами. Очертания будущей «В тылу врага» здесь угадывались весьма четко, но к показу на КРИ 2003 игра существенно преобразилась, как по графике, так и по интерфейсу. Демоверсия с танками, бодро отстреливающими башни друг другу и разносящими по бревнышку попадающиеся на пути избушки, произвела фурор, и издатели буквально выстроились в очередь к северодонецким самородкам. Расторопнее всех оказалась фирма «1С», которая и выпустила всенародный, без дураков (награда «Лучшая игра 2004» на первой церемонии Gameland Award), хит летом следующего года. Попутно разработчики попробовали возродить Xenoform на новом движке и даже сделали пару миссий, но затем полностью переключились на создание «В тылу врага 2». Обстоятельный подход – во всем. Шутка ли, для подготовки презентации видеоролики снимались прямо с действующих прототипов, которые до сих пор хранятся в Best Way. На вопрос, а не жалко ли столько лет делать игры «в стол», Дмитрий Морозов, глава компании, говорит: «Пока нам самим не нравился результат, мы даже не хотели его никому показывать». Остается только позавидовать подобной выдержке и трудолюбию: в отличие от многих наших команд, не набивать шишек и не выпускать проходные низкобюджетные поделки, о которых вскоре все позабудут, а год за годом идти к цели, пока, и в самом деле, получится не хуже чем в C&C.



Наброски героев Xenoform: First Encounter.









Братья по оружию

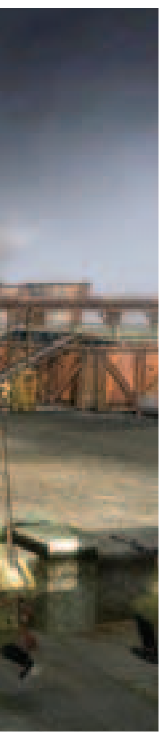



Дополнение «Братья по оружию», выходящее в сентябре, держит марку. Работа над ошибками проделана огромная: учтены все замечания игроков и прессы,приложены все усилия, чтобы непонятных моментов стало как можно меньше. Даже в таких мелочах, как загрузка миссий в кампании: никаких лишних кликов, максимум автоматизации. Как признаются разработчики, «аркадный» режим в оригинале был слишком уж легкомысленным – солдаты, словно терминаторы, как ни в чем не бывало вставали с земли и отряхивались даже после прямого попадания снаряда, в «хардкорном» же, наоборот, гибли слишком быстро. Теперь уровней сложности три, с более плавной градацией. От них же зависит возможность выбирать тип «тумана войны»: простой, реалистичный или вообще отключен. Реалистичный отличается тем, что вы видите только тех врагов, которые попадают в поле зрения ваших юнитов, и, укрывшись за кустами и домами, противник сможет подобраться вплотную. Многие не могли даже закончить одну из обучающих миссий во «В тылу врага 2» из-за того, что не замечали закладки с дополнительными иконками действий – от этого тоже избавились. Иконки теперь сгруппированы, как в обычной RTS – когда вы сперва выбираете «строить», а затем – какое именно здание. Кроме того, часто используемые действия разрешается перетащить на панель, а не пользоваться заданным набором. Можно менять размер и прозрачность мини-карты, а солдаты самостоятельно подбирают оружие и патроны с ближайших трупов, так что в разгар сражения вы не останетесь вдруг без боеприпасов. В кампании, которая только одна и за СССР, появятся подкрепления, знакомые поклонникам мультиплеера, но в «сингле» введенные впервые. За выполнение заданий, хорошую игру или просто по сюжету вам даются особые очки. На них можно заказать подмогу, причем придется выбирать, что больше поможет в бою – Т-34 или два броневика, или отряд пехоты с ПТРД.





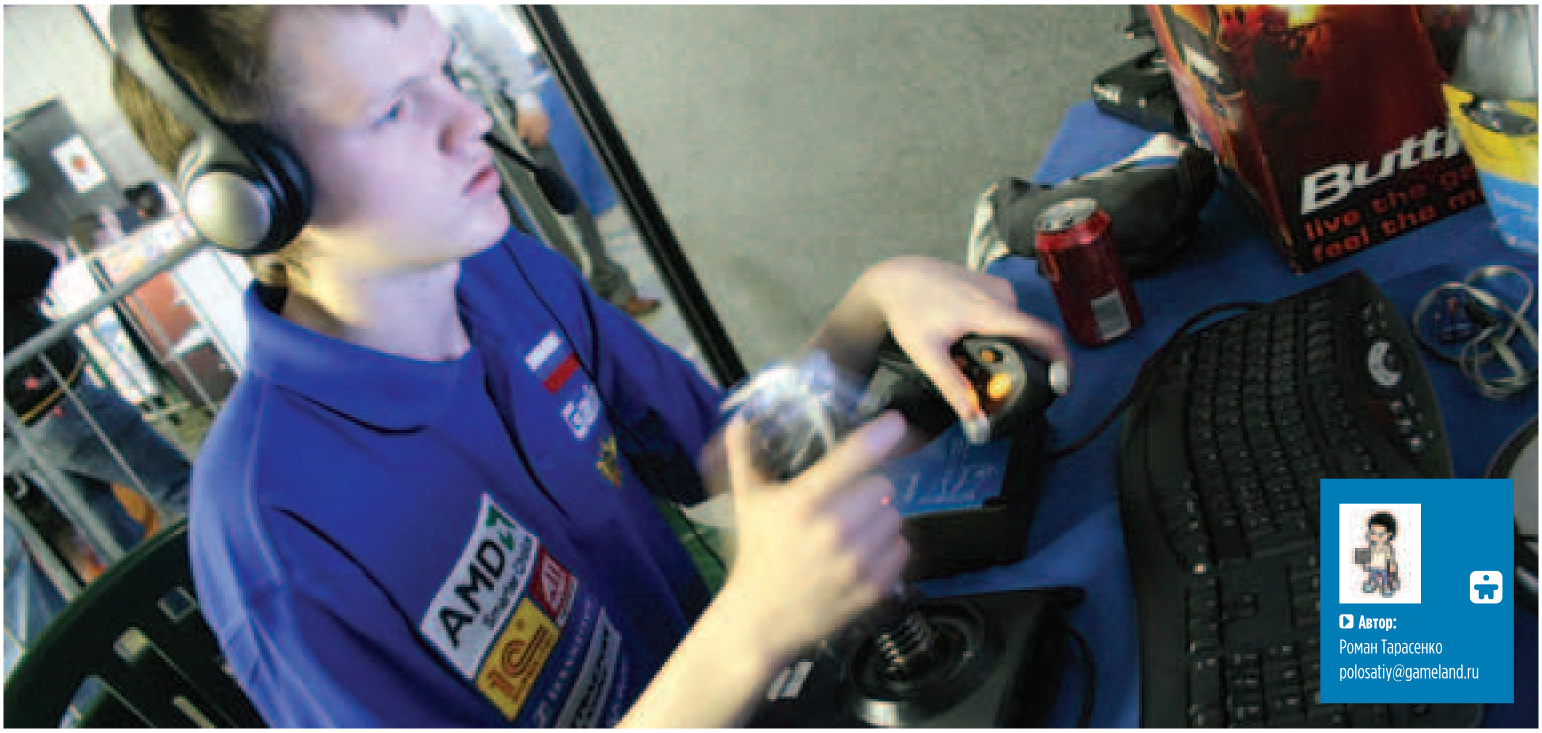








Заказать сразу всё не получится, кроме того, можно вызывать бомбардировщики и артиллерийские удары, на что также тратятся очки.
Одиночная игра вообще проработана более серьезно – связный сюжет про двух друзей-офицеров, прошедших войну от начала и до конца, 9 миссий на любой вкус: оборона, нападение, диверсионные операции и пять дополнительных сценариев. В сюжетных роликах на движке камера не парит на высоте птичьего полета, а занимает куда более кинематографичные ракурсы; кроме того, добавлена нормальная поддержка широкоформатных мониторов.
Мультиплеер, конечно, тоже не оставлен без внимания – новый режим «Знамя победы» наверняка придется по вкусу всем любителям быстрых и яростных баталий. Суть проста: в центре карты установлен флагшток. Подведя к нему юнит, вы начинаете поднимать флаг, чем больше ваших и союзных сил поблизости, тем быстрее это происходит. Если же за отведенное на игру время ни одной команде не удалось поднять флаг, победа присуждается по очкам за уничтоженных врагов. Доработан режим «Бой»: если одна команда контролирует больше половины флагов на карте – запускается счетчик. Если за отведенное время другая команда не отвоюет территорию назад, то она проиграет, если же отберет, то счетчик сбрасывается.
По каждому игроку ведется подробная статистика, подумали о тех, кто выходит в Сеть через один маршрутизатор или ленится скачивать патчи – теперь это происходит автоматически.
Стоит ли упоминать о сонме новых юнитов? Впрочем, не трудно: танки КВ-2, Т-26, pz4e, pz3f, САУ Elefant, Nashorn и СУ-100, «Sturmpanzer 1», пулемёт «Максим», зенитная пушка 61К, ЗСУ-37 и БТР Sdkfz 232. Чтобы окончательно привести в восторг милитаристов, можно добавить, что звуки передвижения и выстрелов по возможности снимались с реальных образцов техники. Но, право слово, дополнение стоит ждать и без этого. Что и вам советуем. СИ



Автор:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Flight Simulator Show 2007

5–6 мая в небольшом итальянском городке Форли, что в трех часах езды от Милана, состоялся европейский чемпионат по авиасимуляторам Flight Simulator Show 2007. Год назад на этом турнире уверенную победу в дисциплине «Ил 2: Штурмовик» одержала российская команда iGalax в составе SLI=Berusa_82 и SLI=Lyric_40. Нынешней весной честь страны отправились защищать их партнеры по звену – SLI=Vector_01 и SLI=Cactus_31. Стоит отметить, что итальянцы, среди которых без труда узнавались участники прошлогодних соревнований, неплохо подготовились к встрече гостей, как в игровом, так и в организационном плане. Радушный прием, приятная обстановка, неустанная забота об участниках, а также приличный уровень мастерства местных пилотов – все это здорово украсило турнир в Форли .

Сами матчи проходили в три этапа, причем первый включал две отдельные миссии. Сначала четырем игрокам (двое наших и двое итальянцев соответственно) предстояло уничтожать наземные цели врага, а затем – воздушные. Здесь равных не было Вектору, финишировавшему с огромным отрывом. Удивила гонка на время с препятствиями, эдакий авиа-слалом. Дело в том, что карту для полетов сделал один из непосредственных участников чемпионата – неудивительно, что россияне, увидевшие уровень впервые, хоть и боролись изо всех сил, но обогнать итальянца не смогли. Тем не менее эта номинация принесла в копилку команды iGalax еще два кубка. Чемпионство Вектора и Кактуса окончательно доказала безоговорочная победа в боях 2x2, напоминавшая игру «Кошки-мышки». Роль последних, естественно, досталась европейцам. После церемонии награждения нам удалось пообщаться с одним из триумфаторов отечественной сборной. Знакомьтесь, Александр Сафонов aka SLI=Cactus_31.


Vector и тот самый итальянец, сделавший карту для турнира и победивший на ней.


Зрительская зона была как никогда близко к пилотам.

Интервью с SLI=Cactus_31:

? Привет, Александр! Расскажите, пожалуйста, про свое выступление на турнире.

Привет. Пожалуй, начну с дебютного задания, в котором требовалось взорвать наземную технику. С взлетом трудностей не возникло ни у кого из участников. Первым взлетел Vector, я за ним, а потом иностранные пилоты. Видимость была очень плохая, цели с трудом проглядывались. Мы с Вектором стали набирать высоту, а остальные смело ринулись в атаку, за что почти сразу и расплатились, пав под огнем зениток. Я поднялся на 4000 метров, нашел вражескую артиллерийскую позицию, снизился, потом ушел вверх и решил уничтожить цели. Все прошло удачно, однако на экране появилась надпись, что я уничтожил собственную технику... Оказалось, что пока я кружил в небе, вражескую позицию заняли союзные танки, управляемые компьютером. Но делать было нечего, и я в гордом одиночестве (Вектора уже сбили) вернулся на аэродром, по пути уничтожив пару вражеских зениток. Как результат – очки за вылет ушли в минус.

Во втором бою требовалось взлететь на самолете BF109 из длинного туннеля и расправиться с американскими бомбардировщиками B29. Вектор и двое итальянцев поднялись в воздух без сучка и задоринки, а вот третий умудрился врезаться в центральную балку туннеля и разрушить его. Я резко набираю скорость, но вижу: что-то не так. Однако тормозить уже было поздно, и я сломал шасси. Но мой партнер все же завоевал первое место. Номинация по авиа-слалому не представляла особого труда – четыре левых поворота и посадка (самолет R51). Мы с Вектором лидировали по скорости, однако не смогли должным образом приземлиться. Пилот же, создавший эту трассу, наоборот, в начале отставал, но более удачно приземлился. Ну а в заключительной парной битве третьего этапа мы просто «порвали» соперников. Впрочем, стоит отдать им должное – сражались они изо всех сил и в целом показали неплохой уровень подготовки.

? Нужны ли в России подобные турниры, когда их сценарий диктуют сами игроки? Насколько сложно было выступать в Италии?

Любой турнир – это пик напряжения. Просто со стороны кажется, что все проходит гладко и легко, но на деле за этим стоят сотни часов тренировочных вылетов. Нужно полностью выложиться и показать, чему научился за это время, – зрителю внутренние переживания вряд ли видны. И, конечно же, такие турниры у нас необходимы, иначе российский киберспорт всегда будет оставаться в тени.

? А хотелось бы полетать по-настоящему?

Любой виртуальный пилот мечтает сесть за штурвал настоящего самолета и овладеть всеми азами и тонкостями этого мастерства. Виртуальная авиация способствует осуществлению моей цели. Я знаю, что миг, когда я поднимусь в небо, не за горами, и этот миг приближает именно авиакиберспорт.

? Не обидно, что в других киберспортивных играх призовые суммы на порядок выше?

Летные симуляторы – пока еще молодое направление в киберспорте. Если другие компьютерные игры развивались десятилетиями, то авиакиберспорт насчитывает всего 4-5 лет истории, но с каждым годом становится все популярнее и популярнее. В ряды виртуальных пилотов вливаются тысячи людей, и многие крупные спонсоры уже обратили внимание на столь бурное развитие. Думаю, совсем скоро дело изменится в лучшую сторону. А тогда и призовые фонды вырастут!

? Считаете себя фанатом «ИЛ-2» или профессиональным игроком?

Любого увлеченного человека можно назвать фанатом, тем более виртуального пилота. Тому, кто не отдается симулятору с головой, тут ловить нечего. Я считаю себя настоящим фанатом.

? Какие-нибудь смешные случаи были на тренировках?

Мы часто летаем на серверах, где обитает множество других пилотов. Допустим, летишь на самолете, и вдруг звук, как будто к тебе сзади кто-то пристроился и вот-вот начнет стрелять. Ты делаешь виражи, нервно осматриваешься, но ничего не видишь. А оказывается, это просто за окном машина проехала!

Журнал «Страна Игр» выражает особую благодарность спонсорам в лице компании iGalax, российского представительства AMD, «Сеннхайзер Аудио», NaturalPoint, Guitamer, а также фирме «1С» – без них поездка на турнир не была бы возможной. СИ

Российская команда показала на турнире настоящий профессионализм, что выражалось в экипировке игроков, сделавших выбор в пользу джойстиков iGalax, наушников Sennheiser, а также двух специальных устройств: ButtKicker Gamer, дающего возможность ощутить самолет всем телом, и камеры Track IR, позволяющей управлять игровой камерой обзора поворотом головы.





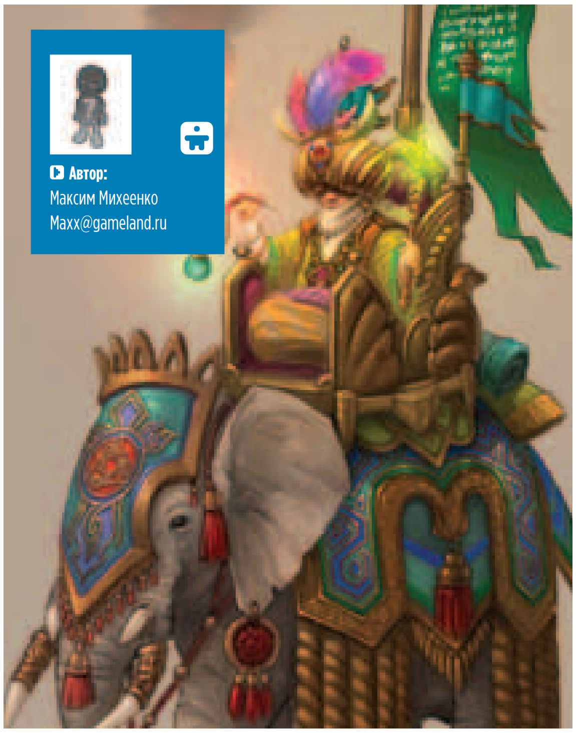
Возвращение триумфаторов домой пришлось аккурат на 9 мая – в День Победы!



Помимо самого турнира, на Flight Simulator Show 2007 было множество стендов для обычных посетителей.



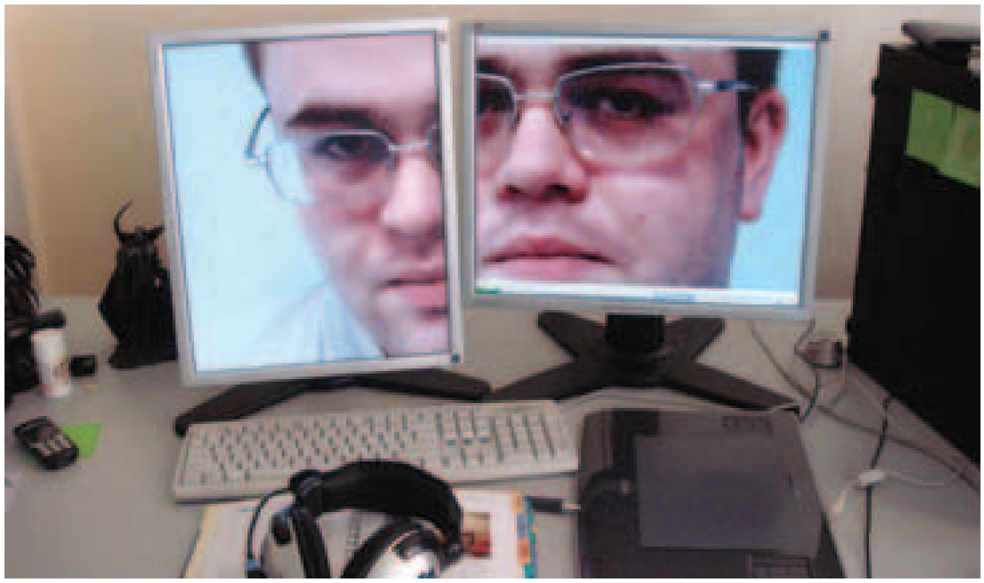
Красавцы-кубки – добрая часть из них уехала в Россию.



Автор:
Максим Михеенко
Maxx@gameland.ru



Интервью с Вадимом Бахлычевым (Nival Online)



Вадим «Молотов» Бахлычев прошел тернистый путь от обычного игрока, увлекшегося Quake после университета, до старшего художника в компании Nival Online. Он начинал с мизерным запасом знаний, и все необходимые навыки получил уже на работе и дома, непрерывно самосовершенствуясь. Сейчас его работа – создание эскизов новых существ для необъявленной MMORPG от Nival Online.



? Представьтесь, пожалуйста, нашим читателям.
Привет, меня зовут Вадим Бахлычев, среди знакомых и в Интернете – Молотов, мне 27 лет, сейчас живу в Москве и работаю в компании Nival Online. Детство провел на Крайнем Севере, хотя и родился далеко на юге, в Пятигорске. Хотел стать, когда вырасту, военным летчиком. Без шуток. После средней школы поступил в один из питерских университетов на инженерную специальность. Это было большой ошибкой, так как довольно быстро всякий интерес к учебе отшибло начисто. Сильно жалею, что поторопился с выбором ВУЗа, все-таки нужно было поступать в художественное училище. Касаемо высшего образования могу с уверенностью сказать одно: очень, очень мало мест, где готовят хороших специалистов по компьютерной графике. Отчасти из-за этого сейчас и не хватает профессионалов в российской игровой индустрии.

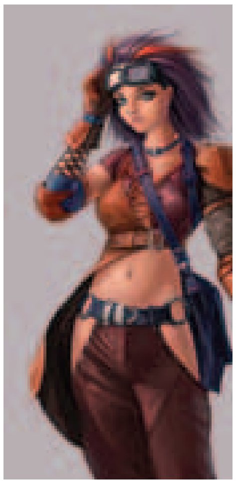
? А как вы попали в игровую индустрию?
Эх, было время… Начинал работать над проектом Wasteland Wolf по мотивам Fallout для Digital Geckos. Очень благодарен соратникам по DG, именно эта группа энтузиастов помогла мне окончательно определиться с выбором, в какой сфере работать. В то время я также работал в веб-дизайне, полиграфии и телерекламе, то есть выбор был. О принятом решении не жалею.

? Что скажете об увлечении Quake в те времена?
О, какая трогательная тема! Будучи образцовым студентом-неудачником, довольно крепко подсел на Quake и прочие киберспортивные игры, проводил в клубах кучу времени, зачастую в ущерб учебе. Так сложилось, что я застал рассвет отечественного киберспорта, присутствовал и участвовал в первых значимых чемпионатах по Quake, Team Fortress, Quake 2, Counter-Strike, познакомился с кучей людей, которые впоследствии стали легендами в узких кругах. Некоторое время даже тренировался в составе известного CS-клана M-19, пока меня не выгнали из университета и не пришлось уехать. Изредка в рамках локальных чемпионатов навещал столицу в компании соседей

PROFILE

1. Полное имя: Бахлычев Вадим
2. Дата рождения: 26 мая 1980 года
3. Никнейм: Molotov
4. Страничка http://slipgatecentral.livejournal.com
5. Специализируется в: концепт-арт, low-poly моделирование, текстуринг
6. Работал над: Axle Rage, «Блицкриг 2», HoMM5
7. Последняя впечатлившая игра: Dead Rising
8. Обычно одет в: свободную светлую одежду, очки и шапочку из фольги.
9. По жизни любит... злорадствовать над неудачниками
10. Не любит чрезмерный пафос и неоправданно завышенное самомнение
11. Девиз: смотреть на вещи с долей здорового цинизма.





Один день из жизни Вадима Бахлычева

9:00 Встаю под бормотание ОРТ-шных новостей. Душ, кофе.
9:15 Стою в очереди на маршрутку. Читаю, смотрю фильмы на PSP. Торчу в пробке. Читаю, смотрю кино. Наслаждаюсь ароматами и тесным уютом подземки.
10:50 В офисе. Разгребаю корреспонденцию, вливаю в себя пол-литра энергетиков, начинаю потихоньку просыпаться и возиться с работой.
14:00 Набиваю брюхо обедом и опять клюю носом.
15:00 Обратно к работе и тут уже почти не отрываясь, вплоть до вечера.
19:00 Корпоративный пивной краник!!!
20:00 Еду до дому, читаю, смотрю фильмы.
21:00 Почта, форумы, общение, онлайн, телеканал 2х2. Рисую, что-то моделирую.
2:00 Ужин.
3:00 Отбой.







по общаге – мега-клана GoD. Где-то там пересекся с Алексеем «Мехом» Самохиным, впоследствии моим другом и тоже игровым художником. В общем, было круто.

? И вы попали в «Акеллу»... Расскажите, когда вы стали профессионалом, зарабатывающим деньги рисованием? Сложно было?
Было скорее непривычно, чем сложно. Никак не мог осознать и принять тот факт, что я вообще кому-то мог понадобиться, с моими-то посредственными на тот момент навыками. Создавал модели бочек, деревьев, травы. Не жаловался, считал, что сильно повезло. Энтузиазм бил через край. Второй прорыв случился, когда меня посадили рисовать концепты. Сказать, что было сложно, – ничего не сказать. Но ничего, стиснув зубы, делал все что мог. Через полгода стал чувствовать себя увереннее.

? Nival Interactive. Расскажите о студии, над чем работали.
Nival меня покорил обстоятельным и скрупулезным подходом к разработке. Плюс отличный коллектив, как в профессиональном плане, так и в человеческом. Когда спустя месяц-полтора работы моделером над «Блицкригом 2» меня пригласили работать над Heroes of Might and Magic V, я долго не раздумывал. Первоначально занимался эскизами существ различных рас, героев и всякой мелочи, потом работал по более широкому фронту – создание моделей и текстур, интерфейса, портретов, иконок, всего и не упомнишь... Было очень интересно и познавательно. Приобрел немало опыта, многому научился.

? Чем вы занимаетесь сейчас в Nival Online?
Работаем над необъявленной пока MMORPG, я занимаюсь персонажами.

? Что скажете о переходе на next-gen графику?
Это данность и требование времени, спасибо дяде Кармаку! Хотя у меня есть определенная точка зрения на всю эту шейдерную вакханалию: технология в первую очередь должна быть инструментом для более четкого и красивого представления художественного замысла в играх. Он всегда на первом месте. Технология ради технологии, шейдеры последних версий, пост-эффекты, тупое следование моде «nextgen это круто», зачастую приводят к плачевным результатам.

? Вы хардкорный игрок? Любите компьютерные игры? Какая ваша любимая?
Думаю да, хардкорный, у самого дома четыре консоли, PC и огромная коллекция игр. Играю довольно много, стараюсь не пропускать наиболее интересные новинки. Чертову кучу времени провел в онлайн-играх: Diablo II, FFXI, WoW, EVE Online, Battlefield. Хотя в последнее время интерес потихоньку пошел на убыль – видать, старею. Любимая игра – без вариантов, Doom.

? Что вы больше всего любите создавать?
Девок, роботов, морпехов!

? Художественный стиль каких игр вам ближе всего?
Из последнего сильно понравились: Final Fantasy XII за смелые стилистические решения, Ace Combat 5/Zero за суровый техноарт, Battlefield 2142 за мрачный милитаристский футуризм, WoW: The Burning Crusade за образцовый для онлайновых игр подход к графике.

? Когда впервые запустили пакет трехмерного моделирования? Что испытали, когда сделали первую трехмерную модель?
В 1997-м, в первый раз попробовав какой-то «корэловский» 3D-редактор, я родил *барабанная дробь* трехмерную табуретку!!! Ощущения были феерические. Я даже распечатал ее и повесил на стену.

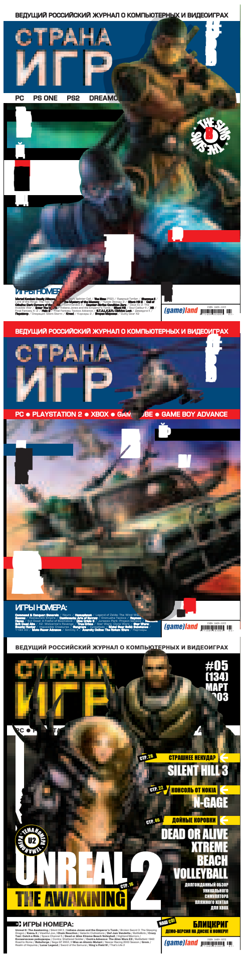
? Вы рисовали обложки для «Страны Игр». Как это было, какие чувства испытываешь, когда видишь, что твоя работа появилась в ларьках по всему городу?
Не побоюсь показаться меркантильным, сильнее всего грел душу факт того, что мне за это заплатят. Смутно помню бессонные ночи перед отправкой номера, рисование в бешеном темпе, квадратные от передозировки кофеином глаза, зажигательные комментарии «Жмурика» (Алик Вайнер, арт-директор «Страны Игр»), от которых то и дело взрывался череп, поход в редакцию и, самое главное, конвертик с деньгами! Было круто, хотелось бы повторить.

? Чем бы хотели заняться в будущем?
Сильно хотелось бы поработать над серьезным sci-fi проектом, люблю выдумывать всякое футуристическое. Там хоть наврать можно и никто не придерется, что у «герба на рыцарском щите животное не в ту сторону развернуто».

? Что пожелаете начинающим в игровой индустрии?
Не бросаться с шашкой наголо делать «Фаллаут мечты», начинать с более скромных вещей. А то есть риск навсегда возненавидеть игровую индустрию.

? А кем вы видите себя, допустим, через 20 лет?
Полукиборг с искусственными легкими и глазами, башка утыкана микрочипами, с прямым подключением к глобальной инфосфере через нейрошунт.

Спасибо за интересное интервью! Ждем вашу игру на рецензию! СИ



Вот они, три эксклюзивные обложки для «Страны Игр», нарисованные Вадимом четыре года назад

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA
Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт
Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера
К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!
В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Дайджест
Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Обзор
Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Спец
Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Интервью
Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Тема номера
Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

СОДЕРЖАНИЕ

Хит!
Trauma Center: Second Opinion 90

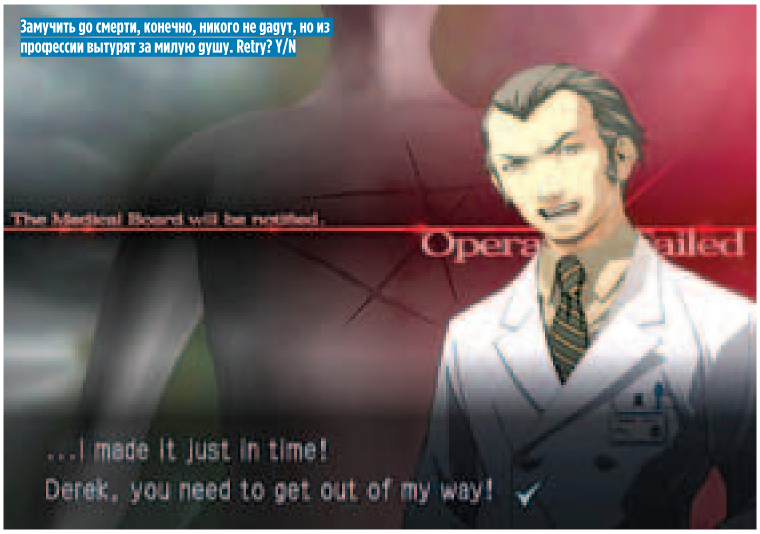
Обзор
Two Worlds 94
Spider-Man 3 98
Attack on Pearl Harbor 102
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords 104
Contact 106
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales 108

Дайджест
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles 110
Thief 2: Эпоха металла 110
Приказано уничтожить: Чужая территория 110
Лучшие из лучших: Горный экстрим 111
Битва за Британию 2: Крылья победы 111
Dungeon Siege: Легенды Аранны 111
Звездный легион 112
Великие битвы: Высадка в Нормандии 112
Боец СОБР 112

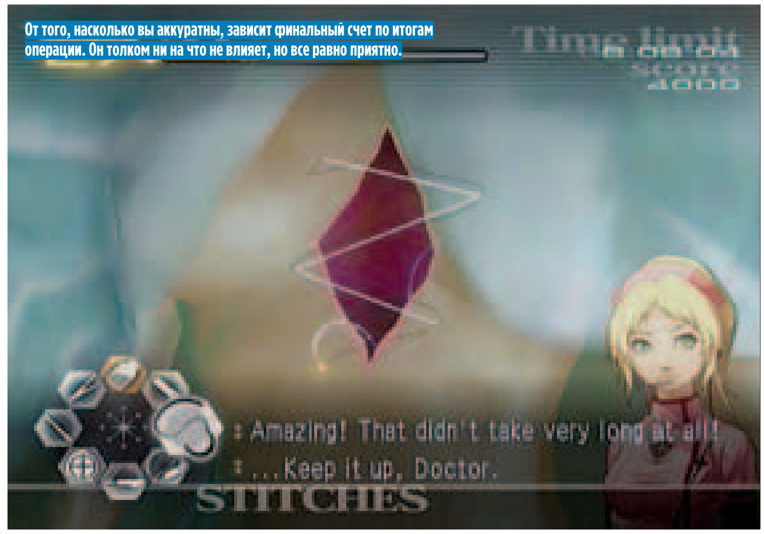




Каналы Wii/Канал диска
Все мои матчи на первом канале*
Wii™
РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ
Nintendo
wii.nintendo.ru



Замучить до смерти, конечно, никого не дадут, но из профессии вытурят за милую душу. Retry? Y/N



От того, насколько вы аккуратны, зависит финальный счет по итогам операции. Он толком ни на что не влияет, но все равно приятно.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Wii

ЖАНР: special.puzzle.action/simulation.surgery

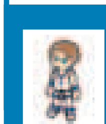
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atlus

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет

РАЗРАБОТЧИК: Atlus

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ОНЛАЙН: http://www.atlus.com/tcso



Автор:
Артем Шорохов
cg@gameland.ru

TRAUMA CENTER:

ЦВЕТЫ И КОНФЕТЫ НЕ ПЬЮ!



ХОРОШО

«Вам совершенно нечего бояться. Это моя шестнадцатая операция, должна же она когда-нибудь получиться!» Retry? Y/N

Все мы когда-то ходили в детский сад. И в свободное от тихого часа время мы там играли – друг с другом и кубиками, без всяких приставок. И было такое у нас развлечение – играть в профессии. А точнее – «в магазин», «в самолет» или, там, «в парикмахерскую».

– *Здлафствуйте! Чево хотите?*

– *Тли зеленых кубика.*

– *С вас четыле фантика.*

Как сейчас помню: «в больницу» играть толком не получалось.



Умирающий африканский мальчик – главный враг вашей карьеры!



Даже у рассудительной Нозоми есть своя дурацкая фраза перед началом операции.



Энджи – не просто душечка-блондинка, она – свирепое воплощение вашей врачебной совести.



Шустрые кровяные тромбы запросто могут довести вас до белого каления. Внимательно вчитывайтесь в цели и задачи операции – ищите подсказку.

SECOND OPINION

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Незаурядный геймплей, необычная игровая тема, достойное воплощение мечтаний Nintendo о реформе геймплея через управление.

МИНУСЫ
Почти ничего нового, едва ли не полное отсутствие озвученной речи и внеоперационной анимации; «нервная» сложность.

РЕЗЮМЕ
Как самостоятельная игра – прекрасна, несмотря на всю свою «камерность». Как продолжатель идей Under the Knife – топчется на месте.

Ну какая, право, может быть больница, когда резать толком некого, нечем и негде? Так, баловство одно…

Хирургия – это разбушевавшаяся терапия

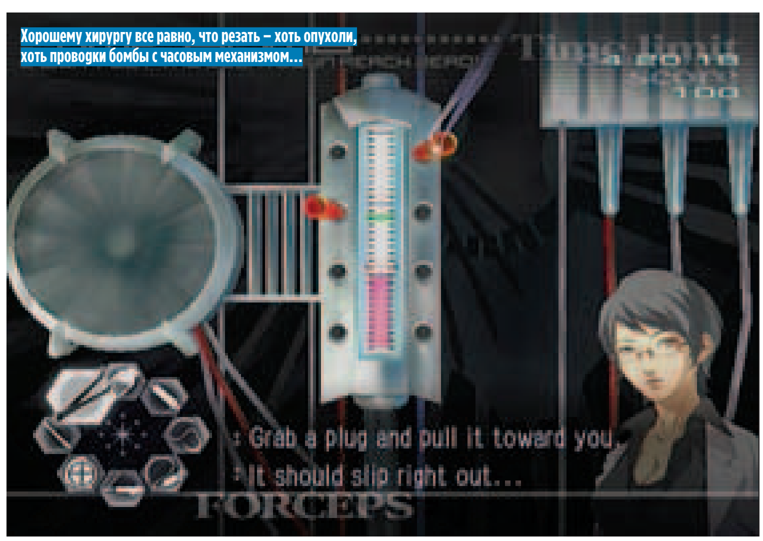
Так уж повелось, что, говоря о докторах, все почему-то представляют себе именно хирургов – этаких рыцарей зажима и скальпеля. Считается, что хирург – главный, а медсестра при нем – так, ключи подает. В мире Trauma Center все немного по-другому, ведь события знаменитого «симулятора врачевателя» происходят в недалеком будущем. Оно, это будущее, как две капли воды соответствовало бы нашему с вами настоящему, кабы не одно «но»: медицина там существенно продвинулась вперед. Не нужны больше самые разные мази и микстуры, их заменит универсальный гель. Поддержит слабеющий организм живительная универсальная инъекция. Куда проще в обращении и, да, универсальны, многочисленные инструменты и приборы. И только люди все те же. Например, начинающий хирург доктор Дерек Стайлс. Что он умеет? Умеет резать, колоть, зашивать, бинтовать… Иными словами – пользоваться инструментарием. Но вот думать за него приходится сестре. Слушайтесь сестру, геймеры! Она подскажет, когда и где нужно резать, куда погружать иглу и что вообще требуется совершить, чтобы распятый на операционном столе пациент не только выжил, но и выздоровел.

О-о-о! Какой у вас богатый внутренний мир!

Да, вас поведут за руку, и через какое-то время вы всему научитесь, поймете закономерности, методом проб и ошибок постигнете всю врачебную премудрость. Вам уже не потребуется виртуальная нянька, чтобы обрабатывать надрезы живительным гелем, чтобы отсасывать кровь из ран для улучшения видимости, чтобы прижигать лазером, прощупывать ультразвуком, к месту и ко времени размахивать шприцем и щипцами… И тогда взамен рассудительной и опытной медсестры средних лет вам подсунут вспыльчивую, заносчивую и прямую как палка девчонку, характером живо напоминающую небезызвестную Аску Лэнгли из Neon Genesis Evangelion. Тут-то и попрет буксовавший поначалу сюжет – развернутся в полную силу характеры героев, действие вырвется за пределы одного-единственного госпиталя, и история, достойная неплохого аниме-многосерийника, распахнет свои объятья. Искусственный вирус, странные события в Африке, террористы и правительство, мистический дар Асклепия и такие странные термины GUILT и Sin – чего только не наслушаетесь. И вместе с героем игрок попадает на передовую современной медицины: здесь нет готовых

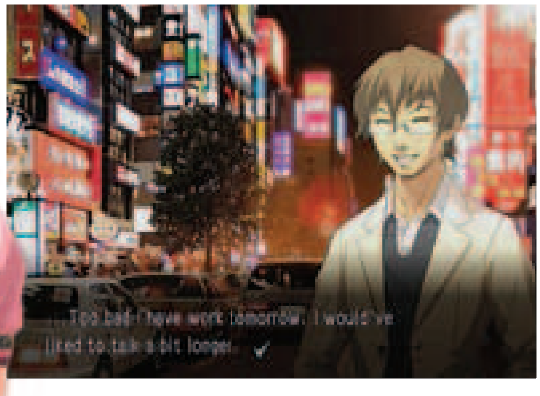


Не успели обработать разрез антибиотическим гелем? Теперь отсасывайте кровь, теряйте время.



Хорошему хирургу все равно, что резать – хоть опухоли, хоть проводки бомбы с часовым механизмом…







Интересно?

Рассказывая о сюжете, просто необходимо сделать ряд важных оговорок. Во-первых, то, что сюжет хорош сам по себе (над ним трудился Сего Исогай, успевший засветиться в титрах Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2), отнюдь не означает того, что и сценарий получился так же хорош – из одних только диалогов в операционной стройного повествования не склеишь. Порой история буксует, порой она схематична, а то вдруг грозит утопить в водовороте событий. Разговор Дерека с девочкой-самоубийцей, не желавшей спасения и тяготящейся им, заставит шевельнуться что-то в душе даже самого черствого циника, но уже через десять минут игра вдруг снова становится отстраненно-стерильной – до следующего яркого эпизода. Право же, стоило дать сценаристу больше свободы для воплощения Сюжета в Игру.



Электрошок был придуман специально для Wii-контроллера; чтобы успешно дать разряд «ускользающему» пациенту, нужно воспользоваться одновременно обеими половинками, при этом правильно перемещая их в пространстве.



Сложно?

Гул стенаний о сложности Under the Knife, похоже, не был услышан разработчиками: чрезмерно легкие миссии так и остались легкими, кошмарно сложные – ни на чуть не ослабили хватки, а те, где подсказки игры, пожалуй, стоило сделать попрозрачнее, все так же сбивают с толку и заставляют безумно перебирать варианты, раз за разом мучая несчастного больного. Если еще на Nintendo DS ваш путь к известности, славе и миру во всем мире прервал умирающий африканский мальчик – знайте, здесь он вам никаких поблажек не даст.

решений и проторенных путей, здесь сестра способна ошибиться или даже впасть в истерику. Здесь прокалываются и куда более опытные и именитые доктора. Здесь… Черт, здесь идет игра, правила которой приходится выяснять на ходу. Слава богу, ваша анестезиолог крепка нервами, служила в полиции и встречалась с сапером – иначе бы вам нипочем не обезвредить бомбу в четвертой главе!

Доктор, снимайте маску, я вас узнала!

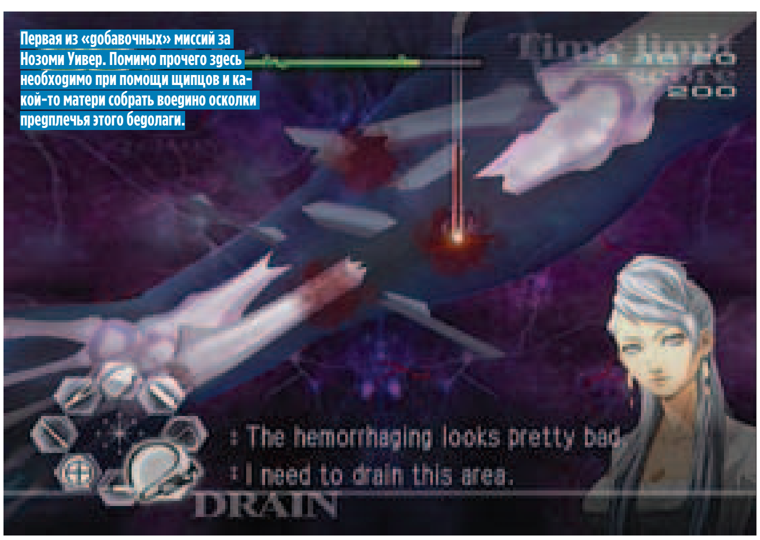
Все это мы уже однажды видели – в Trauma Center: Under the Knife на Nintendo DS (обзор в «СИ» №206). Теперь пришел черед Nintendo Wii. Давайте начнем с главного и будем постепенно приближаться к мелочам. Итак, главное: Second Opinion – римейк той самой игры. Тут вы найдете ровно тот же сюжет, ровно тот же набор операций и ровно тех же персонажей. Но все теперь немного по-другому.

А как заставить микробов глубоко дышать?

Забудьте про стилус – вот вам пульт от телевизора и огрызок с ручкой. Огрызком, как выяснилось, очень удобно выбирать инструменты: в левом нижнем углу экрана появился специальный «циферблат», на котором и разложены все эти пыточные приспособления; однажды запомнив, что где лежит, вы уже незаметно для себя самого одним наклоном пальца мгновенно выбираете нужное. Тем, кто сейчас подумал, что, мол, невелико достижение, любой виртуальный хирург ответит быстро и грубо. Когда на счету каждая секундочка, когда нельзя себе позволить оторвать взгляд от разворачивающейся в глубине пациента драмы, когда в голове за мгновение проносится миллион мыслей – на выбор нужного инструмента в дебрях интерфейса отвлекаться просто нельзя! Левая рука отныне занята важным делом и облегчает нам жизнь, оставим ее в покое, вспомним про пульт. Им предстоит на манер лазерной указки орудовать выбранным инструментом (раньше эта роль отводилась стилусу). Тут никаких значительных отличий не найти – все так же режем, цепляем, выжигаем, подворачиваем, впрыскиваем и штопаем. Внимательный игрок заметит лишь, что пользоваться пинцетом теперь интереснее – пульт имитирует его одновременным нажатием сверху и снизу (соответственно кнопок «А» и «В»); кроме того, разработчики избавились от неуместной мини-игры «непрямой массаж сердца» в пользу электрошока, интересно сымитированного при помощи сразу обеих половинок чудо-контроллера. Есть и еще кое-что, но об этом позже.

Царапины на столе – верный признак старательности хирурга!

Отличие второе: внешние данные. Как ни крути, а Trauma Center пошла на повышение: шутка ли, из графического минимализма DS перепрыгнуть не на PSP даже – на целую Wii! Тут без обработки напильником никак не обойтись. Итак, что мы имеем? Полностью перерисованы все спрайты: бэкграунды и персонажи. И речь не только о детализации и разрешении – сам дизайн теперь куда опрятнее и приятней глазу. Разумеется, подверглась пересмотру и вся 3D-графика: тела пациентов больше не напоминают мешки с картошкой, копаться в них – одно



Первая из «добавочных» миссий за Нозоми Уивер. Помимо прочего здесь необходимо при помощи щипцов и какой-то матери собрать военно осколки предплечья этого бедолаги.





СЕКРЕТ!

Чтобы получить доступ к шестой главе, необходимо успешно завершить не только сюжетные операции, но и все Z-эпизоды. Кстати, каждую X-миссию можно проходить как за Нозоми, так и за Дерека. Вспомните об этом, если вам вдруг понадобятся особые умения одного из них.

Непонятно?

Поначалу многих пугает обильная терминология игры. Все эти опухоли, метастазы, аневризмы и аденомы для любого здорового человека – темный лес. Не спешите поворачивать лыжи! Во-первых, все основные термины удобоваримо объяснены в буклете, а во-вторых, вам, как игроку, разбираться в них вовсе не обязательно – достаточно лишь запомнить, какой подход к какому недугу нужен. «Кляксы» предстоит отсасывать, «прыщики» – жечь лазером, «грибочки» – вырезать… Кому какая разница, что это за хвори и как они зовутся на латыни?!





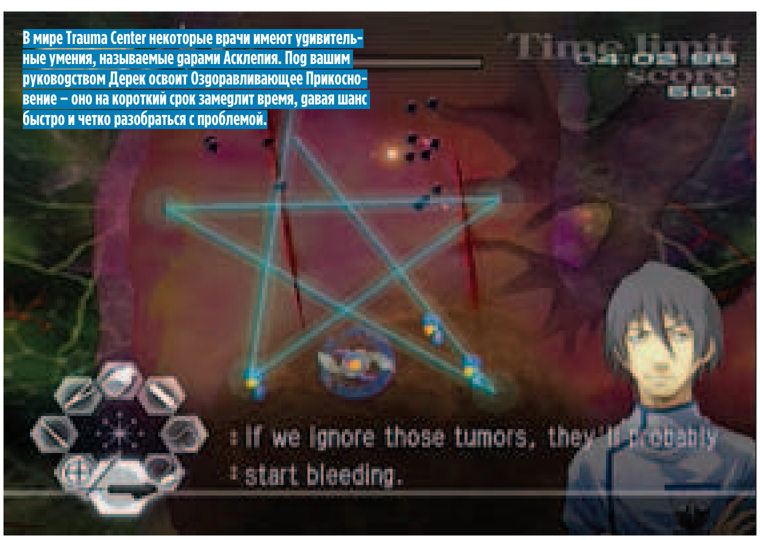
удовольствие! Но в каждую бочку меда, по нелепому закону Жизни, Вселенной и Вообще, то и дело как-то просачивается деготь. Так, получив всячески тюнингованную копию предыдущей игры, мы не дождались, как ни странно, количественных улучшений. Игра в версии для Wii располагается на DVD, и мы вправе ожидать от нее больше озвучки, больше эмоций на диалоговых портретах, больше анимации и хоть каких-нибудь сюжетных видеороликов. Увы и ах, спартанским минимализмом игра по-прежнему напоминает театральную постановку: в одних и тех же декорациях одни и те же «говорящие головы» выплескивают на нас сюжет, выраженный миллионами букв в одних и тех же диалоговых прямоугольничках. Потом наш доктор вдруг откуда-то прорезавшимся голосом восклицает: «Let's begin the operation!», и вместо одинокой кнопки промотки всей этой говорильни мы наконец получаем доступ к полной палитре возможных действий, как то: резать, извлекать, впрыскивать, бить током, зашивать и бинтовать.

Та-ак, посмо-отрим… А-а-а-а-а-а, что это у вас??!

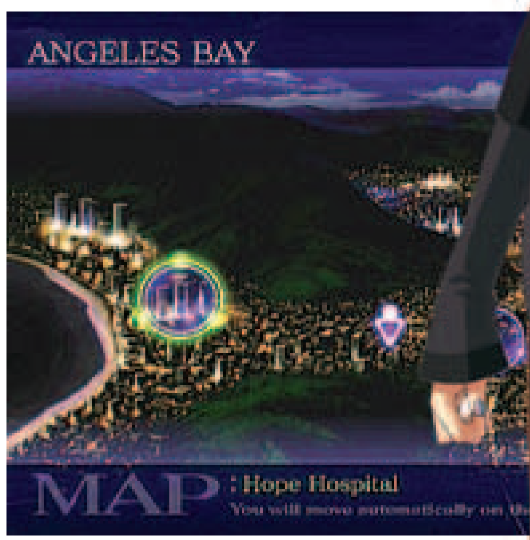
И, наконец, самый вкусный десерт для тех, кто вдоль и поперек исходил оригинальную игру в предвкушении добавки. Atlus не была бы собой, если бы не наготовила для новой встречи новых операций. Углубившись в игру и одолев вступление, каждый с удивлением обнаружит, что в доселе линейной структуре уровней появились какие-то развилки. Нечасто, но и без скупости нам позволяют вжиться в коротенький халат японской звезды хирургии Нозоми Уивер. Едва взявшись за скальпель в ее обличье, тут же замечаешь: Нозоми не чета Дереку – она собранная, серьезная, хладнокровная… Ей поручают только самые сложные операции, ее пациенты признаны безнадежными. Здесь уже не сработает трюк с переключением уровня сложности – только Extreme. Зато какое удовольствие! Ведь в отличие от основной кампании здешние задания изначально создавались в расчете на суперспособности удивительного контроллера Nintendo Wii. Казалось бы – те же самые инструменты, но область их применения заметно расширилась… И ведь никакой медсестры с этими ее подсказками! Приходится думать. Порой подолгу.

Все ясно: аллергия на шурупы!

Как и всегда в таких случаях – трудности с оцениванием. Будь Second Opinion самостоятельной, первобытной игрой – она, возможно, получила бы балл куда выше. Но при очевидном прогрессе со времени выпуска Under the Knife, она все же могла (и должна была!) стать лучше, больше, красивей и интереснее, чем стала. А ведь то, что простительно DS, подчас неприемлемо для мощных домашних консолей с объемным носителем, хорошим звуком и большим экраном. Но самое главное… Сохранив дух и букву оригинала, римейк неуловимо проигрывает в реалистичности. Как бы глупо это ни звучало, но собственноручно «открывать» пациента стилусом на горизонтальной плоскости – гораздо убедительнее, интимнее, правдоподобнее, чем с расстояния в несколько метров водить пультом-указкой по вертикальному экрану даже самого крутого телевизора. Назрела революция графических планшетов, Nintendo! СИ

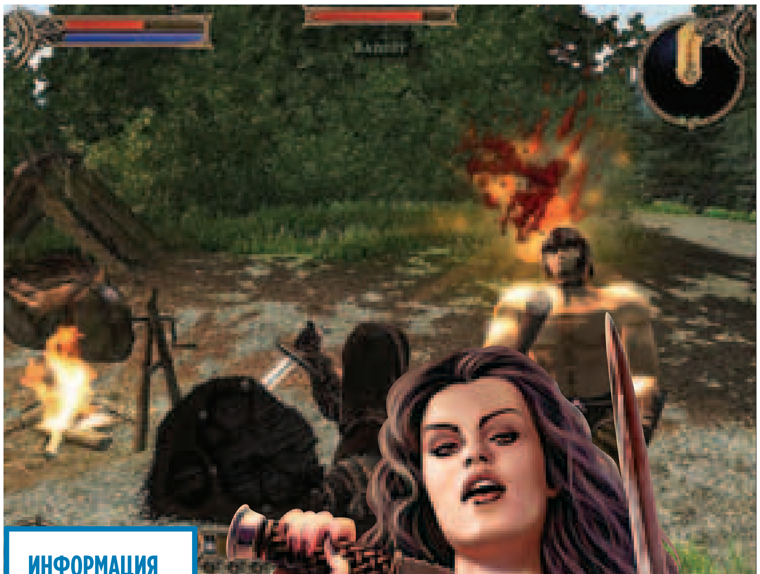


В мире Trauma Center некоторые врачи имеют удивительные умения, называемые дарами Асклепия. Под вашим руководством Дерек освоит Оздоравливающее Прикосновение – оно на короткий срок замедлит время, давая шанс быстро и четко разобраться с проблемой.

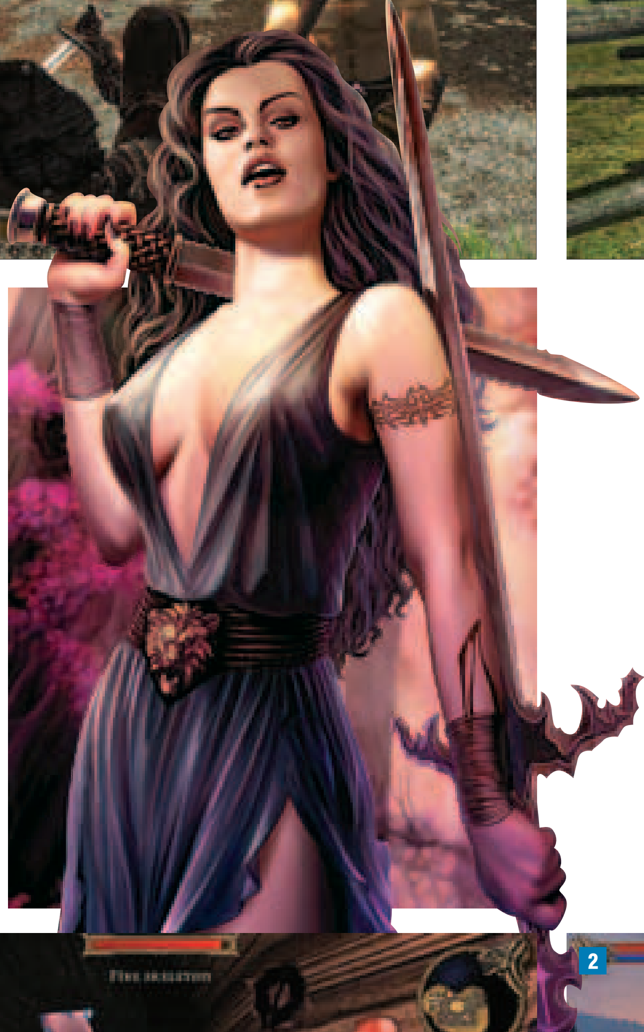


Two Worlds

ШУТЕРЫ ПОЛЯКИ ДЕЛАТЬ УЖЕ НАУЧИЛИСЬ. С РОЛЕВЫМИ ИГРАМИ ПОКА ВСЕ НЕ ТАК ХОРОШО.







ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360
- **ЖАНР:** role-playing.PC-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Zuxxez Entertainment
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Reality Pump
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://www.2-worlds.com/

Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

Кто бы мог подумать, что к Two Worlds применимы почти онегинские переживания. Коротко передать впечатления от знакомства с игрой можно так. Пресытившись авторскими мини-роллами из двух верхних плавников молодой тигровой акулы и супом-пюре из протертых верблюжьих горбов, гурман-ролевик отправляется за новыми впечатлениями «в народ». На богом забытом базаре какой-нибудь богом забытой станицы он обнаруживает жутких размеров кулебяку. С едва скрываемым ужасом на лице он отламывает кусочек, осторожно пробует и осознает, насколько же он был далек последние несколько лет от настоящего, живого, черноземного геймплея ролевой игры. Как неоригинальны и избиты были вкусы всего того, что ему приходилось жевать. В эту же секунду его зубы с хрустом натыкаются на какой-то камень, попавшийся в тесте, а милая бабуся продавщица на его немой вопрос машет рукой и говорит «да нехай».

О «камнях» стоит поговорить отдельно. Успех польской Reality Pump граничит с колоссальным фолом. Слава и признание игры если и есть, то где-то там, очень далеко, за пеленой чудовищных недоработок всего и вся. Наверное, если локализованный вариант не забудет запастись всеми патчами (на момент написания этих строк народу только-только явилась заплатка версии 1.3), будет не в пример лучше, однако сейчас Two Worlds может не на шутку напугать нищих духом.

В активе разработчиков значатся аж пять стратегий в реальном времени, одна вертолетная

1


2


И ШВЕЦ И ЖНЕЦ

Уже заметили в инвентаре героя классические пузырьки со снадобьями? Теперь дозволено варить их самостоятельно. В том же окне справа есть огромный котел с ячейками-карманами сверху. В них вы можете класть или уже имеющиеся пузырьки, или собранные во время игры ингредиенты. Поместили, кликнули на изображении чана – и пожалуйста. Полученные зелья можно применять сразу же, на месте. Прекрасная идея, если не брать в расчет того, что вы вольны варить совершенно чудовищные по силе снадобья – разработчики, кажется, не смотрели за балансом игры. Такая же история и с оружием, зачаровывать можно мечи, луки, топоры – словом, все, что поддается хоть какой-то кастомизации. Эффект, как это ни прискорбно, бывает не самым приятным. Наигравшись с параметрами, пользователь создает кладенец, от одного вида которого местная нечисть прячется по болотам. Сколько-нибудь осмысленная тактика боя в этот момент исчезает, уступая место бессмысленному размахиванию супер-железкой. Поправят свежими заплатками? Возможно.



аркада и собравшая сдержанные отзывы прессы RTS/RPG Knight Shift, более известная у нас как «Рыцари за работой». Почему этим ребятам захотелось взяться за разработку ролевой игры такого размаха и почему немецкая Zuxxez Entertainment решила это творение издать, пока тайна. Возможно, истина где-то рядом.

Из бабушкиного погреба

Повторять удачные ходы чужих игр сейчас – обычное дело. Увы, не все вспоминают о том, что можно добавить и что-нибудь собственной выделки, сделав, таким образом, конечный продукт еще лучше. Two Worlds умудряется черпать вдохновение из самых разных источников и держаться при этом собственной линии. Во-первых, детище поляков не стесняется вовсю копировать Diablo. Не самый худший пример, что там говорить. Начиная от шрифтов и заканчивая общим принципом развития персонажа, игра действительно во многом напоминает славную action/RPG. Далее в списке творений, вдохновляющих разработчиков, стоят, само собой, идолы сегодняшнего ролевого пантеона – Gothic и Oblivion. Общий графический стиль, черты дизайна, вьючные животные, если вы знакомы с вышеназванными товарищами, никаких трудностей с погружением во вселенную Two Worlds не возникнет. Собрав таким нехитрым образом начинку для своей игры, Reality Pump лихо нанизала её на сюжет собственного производства – потерянные родственники и сгинувшие в пучине войны боги имеются, предупреждаем сразу.

Избранные приходят издалека

Королевство Каталон снова агонизирует из-за ужасной войны. Уже одного этого было бы достаточно, чтобы начать полное тягот и невзгод путешествие, однако сценаристам этого показалось мало. На помощь пришла классическая схема «угрозы извне». Давным-давно пал в битве бог войны Азирааль. Сражавшиеся под его началом орки разбежались, ища укрытия в южных пустошах, и мир снизошел на здешние земли. Однако, спустя много лет, любопытные карлики-гномы наткнулись на странный храм, принадлежащий загадочному божеству. Подозрения, что именно там находится могила воинственного бога, развязали череду междоусобных войн, а подоспевшие к разгару веселья орки превратили жизнь каталонцев в настоящий ад.

В этот самый миг где-то глубоко в недрах Земли пробудилось ото сна древнее зло, грозящее уничтожить своих буйных соседей сверху. Да и все королевство в придачу. Расхлебывать такую горячую кашу придется нам. Главный герой, отправившийся было на поиски давно утерянной сестры, совершенно случайно оказывается втянут в неприятную историю. Его повсюду встречают подозрительные личности, обрывками рассказывают что-то о пропавшей родственнице и вынуждают все больше запутываться в местных интригах. Словом, добро пожаловать в Two Worlds.

Учитесь плавать

Разобравшись с управлением и завершив необходимые дисциплины, вроде «повернуть налево, потом направо, воткнуть

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
Неплохая графика и хорошие примеры для подражания. У этой игры есть все шансы стать народной любимицей всерьез и надолго, если Reality Pump найдут в себе силы довести ее до ума.

МИНУСЫ
Множество помарок. Чрезвычайное количество багов, вылезающих где угодно и когда угодно. База, нам срочно нужны новые патчи, много патчей!

РЕЗЮМЕ
Совершенно новая игра на нашем ролевом небосклоне. Согласитесь, конкуренция Gothic и Oblivion – это уже хорошо, однако Two Worlds может предложить игрокам кое-что новое. Ждет ли нас вторая часть? Посмотрим.

1 Скелет решил искать убежища на стене. Наивный.

2 В пачках с чипсами новые монстры! Они светятся в темноте!

3 Портал. Просто портал. Однако смотрится очень даже симпатично.

4 Первая лошадь – событие радостное. Тогда мы еще ничего не знали о ее норове.





1


2


1 Пока в стороны летят кровь и мозги, надпись вверху экрана оповещает о том, что стражники предупреждены о наших бесчинствах.

2 Вот это называется «меж двух огней». Кого бьем первым?

3 Хозяин тайги – силен, вынослив, ненавидит магию.

4 Вообще это наша сестрица. Однако без предупреждения ее можно и за монстра принять, правда.

меч в гоблина», защитник Каталона обнаруживает еще одну любопытную панель. У нашего героя, оказывается, имеются параметры и скиллы. Вот он, отголосок Diablo – никаких классов выбрать не дают, будем ли мы воином или магом, можно решить прямо по ходу игры. И если выносливость, меткость, сила и внутренняя энергия уже примелькались, местные скиллы заставляют изумленно тереть подбородок. Во что, скажите, вкладывать очки, в вероятность парирования удара или в умение ездить верхом? Важнее нанести противнику критический удар или плюхнуться в местный водоем и быстро уплыть от греха подальше? Ответ приходит сам, причем совершенно внезапно. Местная лошадь, а видов этого животного встретится, кстати, несколько, существо очень странное. Она может мчаться по дороге и с нее очень лихо получается размахивать мечом, но увы, никакого практического применения четвероногому найти не удалось. Во всяком случае, пока, без пары патчей. Кобыла застревает на любых пригорках, боится кустов и веток, предательски останавливается как раз в тот момент, когда у нас за спиной, размахивая дубинами и мечами, возникает орава бандитов. Это и не дает игре расправить плечи, вздохнуть полной грудью. Живой мир Two Worlds, что значится в пресс-релизе игры, забывает о неигровых персонажах, расставленных в городах. Вне зависимости от времени суток, они печально говорят «добрый день» и готовы разделить с любопытным персонажем несколько совершенно одинаковых строк диалога. Притча во языцех – опция «покажи-ка, братец, свой товар». Стандартный ответ – «мне нечего вам предложить». При этом торговцы в зной, ливень и в стужу стоят на одном и том же месте как вкопанные!

В поле каждый колосок

Будем надеяться, что все это дело поправимое, и перейдем к более приятной части – графической. Дизайнерам игры, безусловно удалась природа. Лесные чащи и веселые заросшие васильками полянки радуют глаз. Заросли кустарника сменяются тихими озерами, а дубравы вдруг открывают спрятанный домик или даже деревню. Отдельное спасибо хочется сказать за совершенно живые тени – они скользят по траве и песку, немые свидетели наших подвигов. Поляки, сразу видно, имеют представление о желаниях среднестатистического пользователя. В Two Worlds имеется что-то около 600 комплектов доспехов, совершенно разных как по характеристикам, так и по виду. А значит, любоваться на подшефного богатыря можно очень долго, наряжая его то в кожаные поножи, то в стальную кирасу. Особенно эффектно персонаж выглядит во время боя, движения его точны, а меч несколько пижонски описывает восьмерки вокруг тушки нападающего. Хореографию сражения, опять же, определяет ваше умение и выбранное оружие и класс. Дать однозначную оценку Two Worlds невероятно сложно. Игра торпедировала знаменитые RPG-реликвии, но ее запала не хватило на то, чтобы подняться к отметке «отлично». Мы только готовы начать путешествие, как красавец-герой сползает с лошади и погружается по самую макушку в землю. Стоящие на пути к важной точке разбойники не принимают бой – мы проносимся мимо них слишком быстро. Бедняги все еще достают стрелы и целятся, а мы уже разговариваем с ключевым персонажем. Расточать похвалы пейзажам можно вечно, если только вы не видели анимацию диалогов и одухотворенные лица крестьян. Заявлен невиданный мультиплеер, но потестировать его толком пока не представляется возможным. И последнее. Если вы умудрились выполнить квест до того, как его получили, не поленитесь – сходите в нужную точку еще раз. Обычно это помогает. СИ

3


4



Продолжение лучшего
тактического экшена
2006 года!
Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
2
PSP
PLAYSTATION 3
PC DVD ROM
UBISOFT
РЕКЛАМА



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
GBA, DS, Wii, PC, PS2, PS3, PSP, Xbox 360

ЖАНР:
action-adventure.freeplay

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Activision

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск» (PC), «Софт Клаб» (PS2, Xbox 360, PS3, PSP)

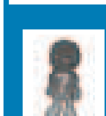
РАЗРАБОТЧИК:
Treyarch (PS3, Xbox 360), Vicarious Vision (Wii, PS2, PSP, DS, GBA), Beenox Studios (PC)

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC

ОНЛАЙН:
www.sm3thegame.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

SPIDER-MAN 3

НЕ УСПЕЛИ МЫ СОСКУЧИТЬСЯ, А ОН СНОВА ВСЕХ СПАС!



1



3

А в это время у соседей...

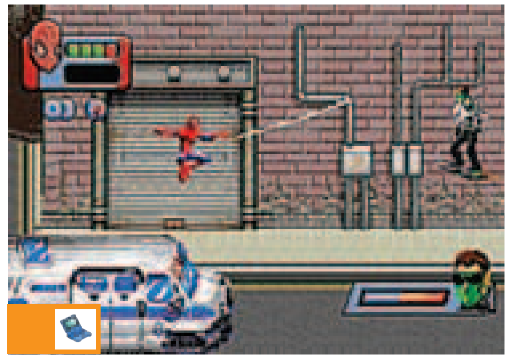
Если версии для Xbox 360, PlayStation 3 и PC различаются в основном лишь графикой и, чего греха таить, качеством исполнения, то для Game Boy Advance, по понятным причинам, мы получили совершенно иную игру. В Spider-Man 3 для GBA нет свободы перемещения и многого другого, чем могут похвастаться «старшие» версии, – перед нами просто неплохой платформер по мотивам фильма. Для владельцев Nintendo DS любопытная новость: с помощью стилуса предстоит делать различные комбо. Spider-Man 3 для Wii может похвастаться оригинальным управлением и новыми движениями (что в случае с Wii не редкость, конечно); графически игра выглядит не так хорошо, как на Xbox 360 или PS3, но намного лучше, чем на PS2. Последней, кстати, похвастаться совершенно нечем – она умеет только разочаровать своей никудышной графикой. Ну а версия для PSP, по всей видимости, будет рассматриваться отдельно: в магазины она поступит не раньше ноября.



2

Представьте, если бы все журналисты нашей планеты обладали необычными способностями. Вместо того чтобы приносить людям плохие новости к завтраку и криминальную хронику к ужину, они бы сами боролись с преступностью. А после достойной победы наперебой строчили б автобиографии. Ну не утопия? Ах, мечты-мечты… Даже в виртуальном мире у нас есть всего-навсего один такой – да и тот толком не журналист даже, а так, внештатный фотограф. Зато он умеет бегать по стенам, прыгать по потолку и фотографировать себя любимого в самых невозможных ракурсах, зарабатывая на жизнь полученными снимками. К тому же, ему посвящен уже не один десяток игр на самых различных платформах и не так давно вышла третья часть полнометражного фильма. А с ней – и одноименная игра, о которой мы и расскажем. По первости авторы о сюжете фильма и не вспоминают: Питер Паркер, по уши затянутый в разноцветное трико, методично избавляет город от преступности, временами доставляя вечно скучающую Мери Джейн в разные концы города. На пути мутировавшего фотографа встречаются герои комиксов, о которых в фильме никто и не вспоминал – Electro, Kingpin, Kraven, Rhino и многие другие. Чем не подарок для истинных фанатов?
И все же сюжет неизбежно свернет на проложенные кинофильмом рельсы, но… к этому времени вы уже будете едва ль не на середине игры. И вот тогда на сцену шумно выпрыгнут и Песочный человек, и Зеленый Гоблин, и Веном. Причем каждое сражение с боссом – свежо,







ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Четыре десятка интересных сюжетных миссий. Отличная анимация. Удачная боевая система. По сравнению со Spider-Man 2 город стал в несколько раз больше.

МИНУСЫ
Не имеющие отношения к сюжету миссии быстро надоедают. Количество кадров в секунду позволяет себе вольности. Камера временами бесится.

РЕЗЮМЕ
Игра обязательно увлечет фанатов, но у нее немного шансов всерьез понравиться тем, кто к Человеку-Пауку равнодушен, – слишком много упущений.

Слышу голос из прекрасного далека

В основном, в игре задействованы голоса тех же актеров, что и в кино. Но все-таки озвучивать своих персонажей согласились не все. Та же Кирстен Данст (Kirsten Dunst) сослалась на нехватку времени – и роль Мэри Джейн Уотсон досталась Кари Валгрен (Kari Wahlgren), принимавшей участие в озвучке таких игр, как Armored Core 4, Metal Gear Solid: Portable Ops и Tales of Symphonia. Однако наиболее ответственно к своей работе подошли всего два человека: Тоби Макгуаер (Toby Maguire) и словоохотливый комментатор. Именно он поначалу досаждает своей болтовней в первой миссии (которая является еще и своеобразным режимом тренировки), но затем становится словно родным. Его неповторимый голос и своеобразное чувство юмора не зря покажутся вам знакомыми – зажигает сам Брюс Кэмпбелл (Bruce Campbell), знаменитый «Эш Уильямс» (Ash Williams) из кинотрилогии «Зловещие мертвецы». Не припоминаете? Срочно читайте статью Кати Тонечкиной в «Стране Игр» №231!



1 Если не будете внимательно слушать Брюса Кэмпбела, без умолку болтающего в процессе тренировки, продвинуться дальше первой комнаты будет весьма непросто.

2 Это не чудище из фильма ужасов, а всего лишь мирный заложник. Остальные персонажи в игре выглядят не лучше – в основном вы будете узнавать их не по одутловатым лицам (сколько же они пьют?), а по голосам.

3 Не пытайтесь повторить эти трюки дома с помощью клавиатуры и мыши – смертельно! Подумайте о покупке более подходящих манипуляторов заранее.

4 Летая над городом, можно и не заметить, но большая часть автомобилей похожи друг на друга как две капли воды. А вот разных моделей жителей не так уж и мало – и на том спасибо.

5 При желании можно подвесить преступника на ближайший столб. Пользы от этого не очень много, зато покрасуетесь перед подружкой, младшим братом или Мэри Джейн.

не повторяет битву с предыдущим; со всеми ними придется изрядно повозиться. Ведь схватки с главарями подчас состоят из нескольких «заходов». Как правило, ключевые сражения не обходятся без QTE-эпизодов (дело Shenmue живет и цветет). Эти тесты на знание джойпада не только сложны сами по себе – на некоторые отведены считанные доли секунды! Разработчики безжалостны – придется заучивать комбинации и приобретать контроллер покрепче. Справились с «нажимайкой»? Не расслабляйтесь – ловкость еще пригодится. Незамысловатые поначалу комбо со временем становятся все более сложными: неглубока и бесхитростна система боя в Spider-Man 3 только в начале – вы еще успеете запутаться в кнопках. И ведь немалую часть всех приемов обязательно придется применять: уже четверка врагов представляет опасность для жизни, а если вас окружило семеро или, не дай бог, еще больше неприятелей, придется выложиться на полную катушку – слабаков не берут в супергерои.

Дополнительные возможности, появляющиеся по мере прохождения игры, тоже лишними не будут. Скажем, научившись выстреливать паутиной сразу с обеих рук (соответственно – цепляться за два здания одновременно) или увеличив скорость передвижения по городу, вы значительно облегчите себе жизнь.

А побегать придется немало. Помимо сорока с лишним сюжетных миссий, разработчики подготовили массу дополнительных, в число которых входят как мирные (например, перемещение из одной точки города в другую на скорость), так и боевые. Во втором случае главным развлечением станет лупцовка нью-йоркских гопников и прочего преступного элемента. Надоело? Развлекитесь, догоняя угонщиков автомашин. Все это первое время доставляет уйму удовольствия, но со временем все же приедается, вынуждая вернуться на рельсы сюжета.

Между прочим, на некоторых уровнях не обойдется без возможности (вернее, строгой необходимости) примерить черный костюмчик, который стал настоящей головной болью нашего героя в фильме. Если кто-то еще не успел посмотреть «Врага в отражении», чуточку посплетничаем: благодаря некому инопланетному веществу, Паркер получил возможность становиться темным Человеком-Пауком. Конечно, это дало Питеру потрясающую силу, но вот незадача – инопланетная зараза дала волю всем его темным чертам характера.

Менять костюм когда захочется можно разве что в некоторых версиях игры, разработанных студией Vicarious Vision (в частности – PS2 и Wii). При этом чем дольше вы будете щеголять в черном наряде, тем мрачнее будет становиться город: уровень преступности зашкалит, на улицах из ниоткуда появятся горы мусора, а муниципальные стражи порядка и врачи перестанут высовывать нос из участков и госпиталей. То есть, играть в конце концов станет не проще, а сложнее – подумайте лишний раз: а стоит ли выпускать Зло? Но все это, повторимся, лишь на слабых приставках. А вот владельцам PS3, Xbox 360 и PC заветное черное облачение суждено получить только после завершения игры.

В общем, как ни крути, игра хороша. Но не обошлось и без изъянов. Скрепя сердце вынуждены констатировать, что город... мертв. Не спасает смена дня и ночи, вышагивающие по улицам толпы прохожих и живость автомобильного трафика. Многочисленные жители города никак не откликаются на появление







1 Если вам лениво идти к противнику – просто подтяните его с помощью паутины к себе, да и колотите от души. Это особенно полезно, если в руках у негодяя огнестрельное оружие.



супергероя и его визави, если им того не прикажет скрипт. А он бывает тут проездом – в основном, лишь в сюжетных миссиях. Шум города отсутствует – машины не сигналят, а при столкновениях водители молча сидят за рулем и через некоторое время просто разъезжаются. Они зомби, им все равно.

Но больше всего очарование Spider-Man 3 страдает из-за неожиданного и, как правило, ничем не обоснованного падения количества кадров в секунду (радуйтесь, владельцы PS3, ваша версия основная, вам это почти не грозит). Оптимизировать графику разработчики, как видно, не посчитали нужным (или важным?), а за такой подход баллы не прибавляют. Еще одна беда, на этот раз почти всех версий игры, – камера. Бедняжку буквально колотит от ужаса в момент приближения к каждой второй стене, если дело происходит внутри здания – уж лучше бы таких уровней не было вообще.

Однако больше всего с пауками не повезло владельцам PC. Причем уже в третий раз (хоть Spider-Man Universe была во всем приличной игрой). В этот раз за арахнофилию придется заплатить по максимуму. Взять хоть видеокарту; минимальные системные требования – GeForce 7300 GT или ATI Radeon X1300. Конечно, на сегодняшний день в этом нет ничего удивительного, но даже на рекомендуемых 7800 GT и X1800 игра умудряется заметно подтормаживать. Другими словами: любишь паутинку, люби и апгрейдиться. Но даже скупив полмагазина новейших железяк, закоренелый писишник расшибет лоб о нелепое и даже кощунственное ограничение: «не более 30 кадров в секунду». Особо недовольные уже написали Beenox Studios гневное письмо, и разработчики в ответ… не собираются поправить дело уже сейчас готовящимися патчами. Оптимизировать код они также, по всей видимости, не намерены, ведь у них совсем другие планы – уже этой осенью увидит свет новая игра о Человеке-Пауке. Но это тема для другой статьи и других надежд, а пока давайте сделаем выводы.

Прежде всего, Spider-Man 3 намного интереснее, нежели недавняя Superman Returns. Если Кларка Кента сгубили на корню, то Питер Паркер лишь прихварывает из-за спешки собственных создателей – стремясь не опоздать к премьере фильма, разработчики не только не успели сдержать всех обещаний, но и не смогли толком отладить игру. А ведь здесь есть все, что нужно для хита: приличная графика, отличная анимация, интересные миссии, удобная система боя и так далее. Даже сюжет не успевает надоесть за 10 часов игрового времени: все 40 миссий пролетаются за пару-тройку вечеров буквально на одном дыхании. Spider-Man 3 чуть-чуть не дотянулась до полновесного хита... Но если вы настоящий фанат, смело накидывайте балл-другой – недостатки вы сумеете не заметить. СИ











Без правил. Без тормозов.
EX MACHINA ARCADE
TARGEM GAMES
Бука

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.third-person.flight
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Legendo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: 3D People
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 12
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
ОНЛАЙН: http://www.pearlharbor-game.com



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com



1 Наш самолет удивительно крепок – он может выдержать десятки, если не сотни, вражеских попаданий. За машиной тянется шлейф дыма, но на ее боеспособности повреждения не сказываются. И отлично!



2 Темная ночь, полная луна. Сейчас прольется чья-то кровь!



3 Во время боя мы нередко летим сквозь густой дым и даже огонь. Бодрит чрезвычайно!

Бритва Оккама

Все несущественное для геймплея недрогнувшей рукой отрезано в целях экономии. Межмиссионные видеоролики заменены комиксоподобными заставками, да и тех лишь суровый минимум – по одной в начале кампании и после ее завершения. Похожим образом расправились и с необходимостью озвучивать радиопереговоры: здесь все реплики абсолютно неразборчивы и на слух напоминают бормотание дроидов из «Звездных войн». Читайте субтитры. Удивительнее всего, что все это идет не в минус игре, а наоборот, очень соответствует общей атмосфере.



ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Чрезвычайно простая, легкомысленная и увлекательная игра. Яркие краски, полчища врагов, к тому же в рамках кампании можно выбирать миссии по душе.

МИНУСЫ
Некоторое однообразие миссий. Оно не лишает нас удовольствия, но не дает игре подняться на качественно иной уровень.

РЕЗЮМЕ
Через год вы и не вспомните об этой игре, но сейчас не сможете оторваться, пока не пройдете до конца.

ATTACK ON PEARL HARBOR

ПЕРЕД НАМИ УДИВИТЕЛЬНО УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ АВИАШУТЕР, ПРЫГНУВШИЙ ГОРАЗДО ВЫШЕ СОБСТВЕННОЙ ГОЛОВЫ.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Все тот же Тихий океан, вновь Вторая мировая, нет, мы вполне готовы поселиться здесь навечно. Несмотря на название, делающее акцент на Перл-Харборе, нам предстоит пройти всю войну, причем не только за США, но и за Японию.
Игрок примеряет на себя разноцветную шкурку человекопаука, спасающего всех по эту сторону и уничтожающего всех по ту. «Ой, – раздается в голове голос диспетчера, – весь наш флот пошел на дно, миссия провалена!» (Интересно, кто в таком случае тут с нами разговаривает?) Но спайдермены не сдаются, и мы в одиночку топим пару вражеских авианосцев, шайку эсминцев, попутно отстреливаясь от назойливых истребителей противника. Наконец океан очищен от вражеского присутствия, и потусторонний диспетчер радостно сообщает: «Отлично! Миссия выполнена!» После чего игра сразу вываливается в меню, что приходится очень кстати, ведь весь наш флот по-прежнему покоится на дне, а садиться палубному самолету посреди океана решительно некуда. И незачем – в игре нет посадки как таковой, да и взлет выполняется автоматически, достаточно просто хлопнуть гордой ладошкой по пробелу.
Игровая механика практически идеальна. Мы цельнометаллическим буревестником мечемся среди десятков самолетов; пальба, шум, гам, снопы пламени из всех стволов, густой черный дым из поверженных машин, преувеличенно яркий бензиновый огонь вслед за стремительно несущимся к земле самолетом. Кнопка стрельбы зажата раз и навсегда, мы и они в непрерывном хороводе. Сетчатка обожжена.
Очень трудно описать словами то, что делает игру интересной. Не менее тяжело объяснить, почему игровая механика недавней высокобюджетной Secret Weapons Over Mormandy от Lucas Arts и выеденного яйца не стоит, а вот эта недорогая игрушка, на которую пресса вроде бы и вовсе не должна внимания обратить, является без пяти минут идеальным авиашутером.
Реалистичность отправлена, извините, в топку. На то, чтобы под нашими крыльями отросла новая торпеда взамен сброшенной, уходит секунд десять. Пушкопулеметы пользуются бесконечным боезапасом. Летные модели разных самолетов если и отличаются друг от друга, то не настолько, чтобы это было заметно. Хотя некоторые приличия все-таки соблюдены. Например, тут является фатальным первое же столкновение с земной или водной поверхностью. А вот с другими самолетами можно сталкиваться без особых последствий. Играбельность uber alles.
У игры есть только одна серьезная проблема, которая не дает ей получить совсем уж шоколадную итоговую оценку, – чересчур бесхитростный дизайн миссий. В такой игре каждый вылет должен являть собой миниатюрную историю с собственным сюжетом: завязкой, развитием и кульминацией. Здесь же происходящее на редкость бесхитростно, мы сразу вываливаемся в сражающуюся толпу и начинаем наводить в ней порядок. Максимум внутримиссионного разнообразия – это паратройка волн противника. СИ

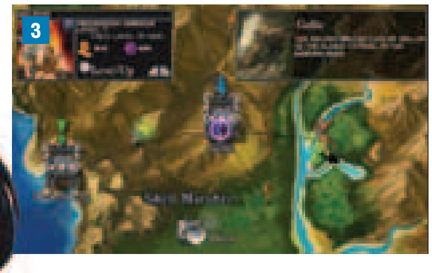

SpellForce 2
Dragon Storm
Возвращение в мир Эо – продолжение легендарной RPG
С ДРАКОНАМИ НЕ ШУТЯТ!
WWW.RUSSOBIT-M.RU
gfi
gfi.su
JoWooD
Phenomic
© 2007 by JoWooD Productions Software AG,Pyhrnstrasse 40, 8940-Liezen, Austria. © 2007 Developed by Phenomic Game Development. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG. © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11. Техническая поддержка: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы





О различиях

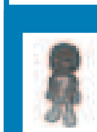
В DS-версии очень умело применяются оба экрана консоли, да и стилусом управлять куда удобнее, чем гонять туда-сюда рамку курсора. С другой стороны, бои все равно пошаговые, и спешки, как в случае с Zoo Keeper, нет. Версия для PSP же, в свою очередь, куда лучше выглядит благодаря более высокому разрешению и продвинутым спецэффектам. Тем не менее в нее закралась пренеприятная ошибка: способности компаньонов, присоединяющихся к вам, попросту не работают. Хоть это и почти не сказывается на прохождении игры, все равно стыд и позор! Впрочем, отвратительное качество музыки в версии для DS – недостаток куда более весомый, так что оценки получаются равные.





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS, PSP
ЖАНР: role-playing/special.puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: D3
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Infinite Interactive, 1st Playable Productions, Engine Software (DS); Vicious Cycle (PSP)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Nintendo DS
ОНЛАЙН: http://www.infinite-interactive.com/puzzlequest



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

1 Очень опрометчивое решение: стоило менять местами синюю Ману с золотом справа, а не сверху – тогда выпал бы дополнительный ход.

2 AI иногда делает знатные промахи: сейчас, к примеру, собирает ману вместо того, чтобы нанести удар с помощью черепов.

3 На карте мира заблудиться не получится – места, где доступны квесты, выделены особо.

4 А так в PSP-версии выглядит нанесение ущерба врагу.

5 Доступные заклинания подсвечены.

6 Глядя на цитадель в Puzzle Quest, нельзя не вспомнить «Героев меча и магии».

ОТЛИЧНО

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Колоссальнейшая увлекательность. Отличный сплав двух совершенно разных жанров.

МИНУСЫ
Однообразие заданий. Сюжет клиширован и предсказуем. Однотипные битвы ближе к концу игры утомляют.

РЕЗЮМЕ
Игра, которую можно рекомендовать буквально всем. В нее можно играть и пять минут в трамвае, и часами – дома перед большим экраном.

PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

RPG + PUZZLE = ЛЮБОВЬ. ПРИМЕР ТОГО, КАК РЕЗУЛЬТАТ БЫВАЕТ БОЛЬШЕ СУММЫ СОСТАВЛЯЮЩИХ.

RPG существуют уже не один десяток лет. Создать персонажа, добыть квест, перебить орков, получить уровень, прокачать характеристики, купить крутые доспехи и меч подлиннее, завалить дракона, жениться на принцессе… Знакомо, правда? Не менее знакомы и классические головоломки, где нужно совместить в ряд три иконки одинакового цвета – взять хоть ту же Bejeweled, на которую во всем мире ушли десятки и сотни тысяч человекочасов. Почему никто не догадался совместить эти два жанра в одной игре до появления Puzzle Quest – загадка. Ведь RPG-элементы нынче суют куда ни попадя. И в beat'em up, и в GTA, и даже в стратегиях есть очки опыта для прокачки. Но скрещивание RPG и головоломки дало поистине потрясающий результат.

Первое знакомство, надо сказать, обманчиво. Потому что в случае с Puzzle Quest: Challenge of the Warlords можно легко вообразить, будто перед нами обычная RPG. Выбор класса (воин, рыцарь, друид или маг), карта мира с городом, где можно собрать слухи в таверне, отовариться в магазине и получить задания в королевском дворце, – все это очень близко и знакомо любому завсегдатаю жанра. Но чем теснее знакомство, тем ближе шок, гарантированный при виде первого же боя. Бои в Puzzle Quest являют собой классические пазлы «match three». Поле 8 на 8, на нем – фишки семи типов. Допустимые ходы – те, в результате которых в ряд выстраиваются три или более фишек одного типа. Да, совсем как в Bejeweled или Zoo Keeper – лишь на двоих и в пошаговом режиме.

И эта система работает! Поставив в ряд три фишки, мы получаем конкретный эффект: например, в случае с черепами противнику наносится физический урон. Фиолетовые фишки приносят опыт, про деньги и без лишних объяснений все понятно, а оставшиеся четыре вида фишек дают участнику битвы ману соответствующего цвета. С ее помощью можно колдовать и применять умения – а их тут десятки, и они действительно разнообразят бой! Есть просто атакующие; есть дающие право дополнительного хода, уничтожающие выбранные фишки и даже целые ряды, есть усиливающие заклинания – или же, напротив, ослабляющие, есть лечащие и многие, многие другие. И у каждого противника – неповторимый набор умений, о котором также предстоит помнить – иначе придется туго.

Собственно, в постепенном укорачивании HP противника с помощью черепов или заклинаний и заключается большая часть геймплея. Иногда выдается возможность сложить в ряд не три, а четыре или даже пять фишек – тогда вам даруется право дополнительного хода. Беда лишь в том, что, как и в случае с Bejeweled, очень многое зависит от удачи. Когда вы уже думаете, что победа в кармане, ход противника может внезапно одарить его еще пятью «бесплатными» ходами, на протяжении которых он методично раз-



Перспективы

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords не останется эксклюзивом для портативных систем: уже заявлены версии для PC и Xbox 360 – правда, без конкретных дат релиза. Демку для PC можно скачать (или найти ее на нашем диске) уже сейчас; в ней вы ограничены седьмым уровнем, но зато можете сполна познать все тонкости игры, а заодно и оценить, насколько она все-таки затягивающая. Что касается версии Puzzle Quest для Xbox 360, то она будет распространяться через Xbox Live Arcade – поэтому в ней главной фишкой наверняка станет онлайновый мультиплеер. Да, и следует скрестить пальцы, дабы разработчики не поленились добавить что-нибудь новенькое. На вопросы о возможности выпуска Puzzle Quest для PlayStation Network или Virtual Console они отвечают туманно – мол, издателю виднее. Но ведь и вправду, о чем думает D3? Ведь Puzzle Quest – золотая жила, не иначе!



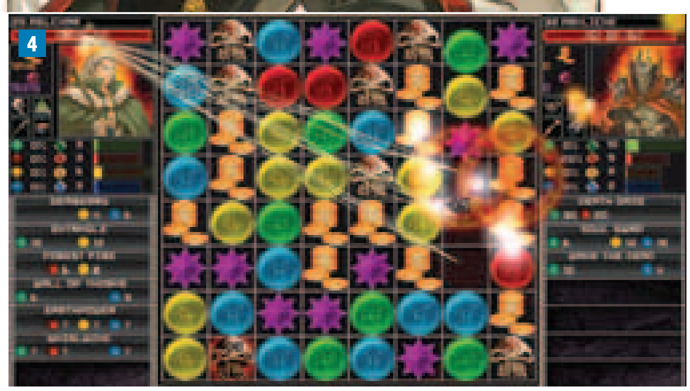








4



Рыцарь, спасающий принцессу, сел играть с драконом в разноцветные фишки. Дракон проиграл и умер.

делает вас под орех. Несомненно, многие подобные ситуации можно предугадать и своевременно «подстелить соломку», но полностью исключить появление падающего сверху ряда из трех черепов никак невозможно.

За победы в сражениях и выполнение квестов (заключающихся, по сути, все в том же истреблении противников) выдаются деньги и опыт – в несравнимо большем количестве, нежели то, что добывается в боях. Поднявшись в уровне, можно распределить четыре очка умения среди семи характеристик. Повышая мастерство боя, мораль (она же живучесть), хитрость (определяет право первого хода) и владение четырьмя стихиями, мы увеличиваем шансы на победу в сражениях с более сильными соперниками. Впрочем, многие квесты имеют достаточно жесткие ограничения, отсеивающие алчных, но слабых героев.

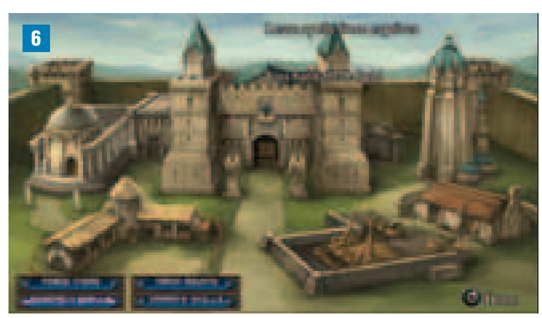
Puzzle Quest предлагает нам и другие занятия, помимо бесконечных битв. Так, встретившись с неким монстром в четвертый раз, можно его изловить, дабы выучить его умения или вообще оседлать беднягу ради получения бонусов к характеристикам. Можно осадить город – разгромив укрепления, и тогда каждый месяц вы станете получать дань. Деньги предстоит тратить и на экипировку, и на строительство собственной цитадели, где и характеристики повысят за плату, и новые предметы с помощью особой руны выкуют, и захваченных созданий натренируют – все с помощью тех же головоломок.

Будь Puzzle Quest простым повторением Bejeweled – о ней быстро забыли бы; будь она обычной RPG – и тогда бы мало кто всерьез заинтересовался (если принять во внимание перенасыщенный штампами сюжет и невероятно однообразные квесты). Но, оказавшись где-то посередине, Puzzle Quest ухитрилась отхватить лучшее у обоих жанров. Притягательность головоломки, лежащей в основе «боевой системы», подстегивает выполнять нудные задания, да и прогресс налицо: растут уровни, повышаются характеристики – и манчкинский инстинкт тянет вперед, к новым сражениям. Вам потребуется изрядная сила воли, чтобы завязать с Puzzle Quest, – она затягивает настолько сильно. СИ

5

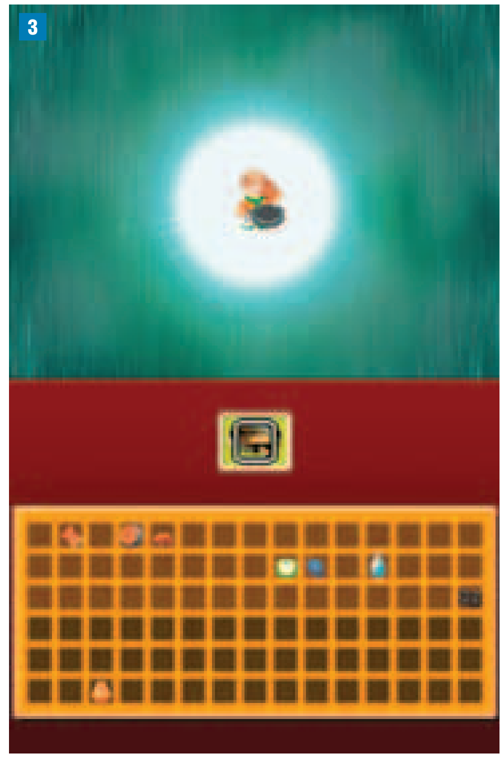


6









1 Как подсказывает Профессор, этого босса надо «бить в слабое место для нанесения массивных повреждений». Простите, Профессор, а вам знакомо словечко «баян»?

2 Дурацкая одевалка... Почему герой может носить с собой несколько десятков видов оружия, но пару костюмов в рюкзак затолкать отказывается?

3 Кулинарный рецепт «возьмите 7 частей воды на 3 части травы, подогрейте в котелке и размешайте волшебным жезлом» на деле означает: «Положите траву и бутылку воды на сковородку, подкиньте, поймайте. Зелье готово!» На сковородке тут готовится ВСЕ.



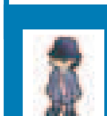
ХОРОШО

CONTACT

ХОРОШАЯ ИГРА С ПЛОХОЙ КАРМОЙ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Rising Star
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
РАЗРАБОТЧИК: Grasshopper Manufacture
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: http://www.atlus.com/contact/home.html



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Нас трое – Игрок, Профессор и Мальчик. Двух последних отделяют от Игрока экраны Nintendo DS. Профессор знает о существовании Игрока, а Игрок управляет Мальчиком, который пока находится в неведении, что он – лишь послушная марионетка в руках Игрока... которому, в свою очередь, не остаётся ничего другого, как следовать указаниям Профессора. В Contact вообще много нестандартных ходов, но не все они удачны, а потенциально интересные часто загублены. Возьмём, например, боевую систему – хотя она как раз неплоха. Сражения происходят в реальном времени – нажатием кнопки «B» вы просто переходите из обычного в агрессивный режим и обратно. В агрессивном режиме герой (по умолчанию его зовут Терри) передвигается медленнее, зато прицельно наносит удары, если в зоне досягаемости окажется враг. Монстры, кстати, могут перебегать в соседние экраны, преследуя Терри, а мирные и злобные зверюшки – еще и сражаются между собой.

Неправильные штаны

Интересно, что характеристики героя растут отдельно, в зависимости от того, какой навык используется. Орудуя молотом, герой улучшает владение тупым оружием; размахивая шпагой, становится искуснее в фехтовании; получая урон, упражняется в защите, а бегая трусцой, увеличивает скорость.

Но не все параметры имеют прямое отношение к сражениям. В списке есть и три профессиональных навыка: готовка, рыбная ловля и воровство. Для их использования герою разжиться соответствующими костюмами. Игра в переодевания – ещё одна неровно лёгшая фишка. Герой может добыть несколько нарядов, меняющих его характеристики. Кроме того, каждому костюму соответствует набор специальных приемов. То есть, например, чтобы «выпустить потроха» (извините, но такое умение действительно существует), Терри должен одеться поваром и взять мясницкий нож. Более того, костюмы нужны для совершения таких повседневных действий, как приготовление пищи, ловля рыбы и, кхе-кхе, кража и взлом замков. Однако переодеться можно только на корабле, так что, сходя на берег, сразу решайте, будете ли вы грабить или рыбачить. А угадать, чем придётся заниматься, получается далеко не всегда.

Что купил покойник

Чтобы понять, что нужно делать дальше, недостаточно просто прислушиваться к подсказкам персонажей – нужно очень хорошо представлять себе, как работает жанр в целом. Только чутьё бывалого JRPG'шника подскажет вам, какая из двух пирамид важнее для сюжета, если вход в одну стоит 10000 монет, а во вторую – закрыт на магический замок. Более того, если для открытия замка требуются четыре ключевых предмета, а у вас нашлось, допустим, только два, вам придётся самостоятельно догадываться, где вы проворонили два других, ибо, хотя они и сюжетно важ-

СЕКРЕТ!

При наличии подключения к Интернету вы можете обменяться френд-кодами с друзьями и общаться с ними (в качестве NPC) в специальном месте – WiFisland. «Контактеры» могут улучшить ваши характеристики или преподнести какой-нибудь подарок. Каждый из первых трех друзей, а также шестой увеличат случайно выбранный параметр на 5 уровней. Четвертый подарит Tuna Sushi. Пятый – Boxing Gloves. Седьмой – Blue Eyes v.14. Восьмой – Boss Bunny.



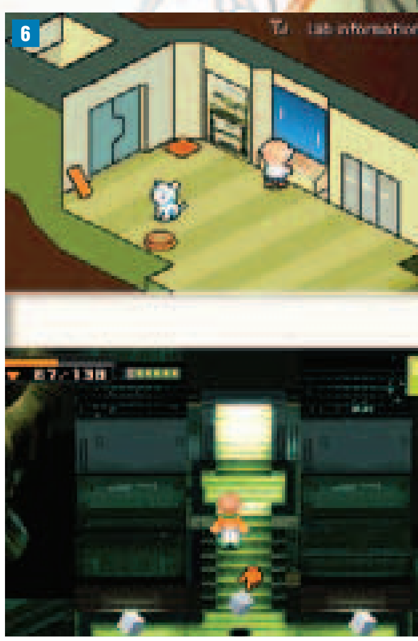


4 Пока Терри спит, вы можете пообщаться с Профессором и поиграть с его собакошкой Мочи.

5 Избиение мирных жителей ведет к ухудшению кармы. К чему ведет ухудшение кармы, нам установить не удалось.

6 От большинства врагов можно просто убежать. В том числе и от летающих кубиков.





Похожая на «Мать»

Еще когда Contact была в разработке, многие замечали ее сходство с Earthbound (Mother 2 в Японии). Действие обеих игр происходит в наше время, и герои используют такое оружие, как бейсбольные биты и сковородки. Профессор из Contact внешне очень напоминает доктора Эндонатса из Earthbound (вот они, на картинке). И в Contact, и в Earthbound герою доведется побывать на концерте рок-группы и лично познакомиться с музыкантами. Остров-супермаркет Habara, где проходит концерт, – вообще самое интересное место в игре, именно из-за привязки к современности. Жаль, что авторы Contact не смогли до конца выдержать принцип и понатыкали в игру средневековых замков с колдунами и драконами, а заодно и египетских пирамид. Впрочем, пирамиды были и в Earthbound, но в целом игровой мир этой старой игры все-таки гораздо цельнее и разнообразнее, чем в Contact. И еще одно обстоятельство, которое авторам Contact не вредно было бы «взять на карандаш», – в городах Earthbound существовала сеть «бюро подсказок», где за плату можно было узнать, что дальше делать по сюжету.



ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Обилие побочных заданий. Расширенная система развития персонажа с профессиональными навыками и личностными характеристиками. Забавная идея с костюмами.

МИНУСЫ
Необходимость по пустякам возвращаться на корабль. Сюжет короток и прямолинеен, но посередине «заткнут» неоправданно сложной головоломкой.

РЕЗЮМЕ
Все «нововведения» японской Contact уже были использованы в западных RPG, и зачастую гораздо удачнее.

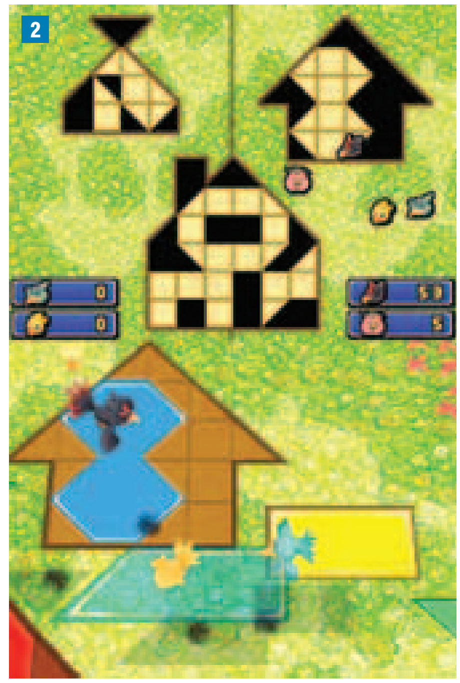
Авторы напоминают слепых кладоискателей, которые разбивают драгоценные камни лопатами, а булыжники принимают за самоцветы.

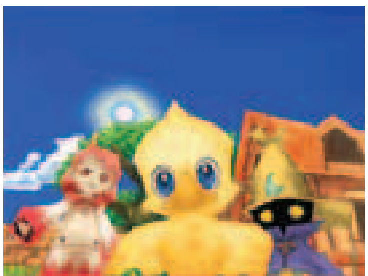
ны, никто не будет тыкать ими вам в лицо.
Когда игра уклоняется из японской традиции в западную, происходит забавное столкновение культур. Так, в Contact существует понятие «кармы»: за хорошие поступки жители вас любят, за плохие – начинают ненавидеть. В теории. На самом деле этот механизм работает гораздо медленнее и непонятнее, чем, например, в той же Fallout, где была аналогичная концепция. Доходит до смешного – вы можете убить торговца, подобрать выпавший «из него» предмет, выйти с экрана и вернуться – торговец будет на месте, и с радостью купит у вас снятое с его же трупа добро. После этого его опять можно убить и повторить цикл. Я делал это раз десять, чтобы накопить те самые 10000 монет. Если моя карма и пострадала, невооруженным глазом это было не различить.
Ещё одно подражание компьютерным ролевым играм – возможность управлять героем только при помощи сенсорного экрана. Указав на свободное место, вы заставляете Терри отправиться туда; ткнув в героя, врага или другого персонажа, вы вызываете меню возможных действий. В общем, довольно неудобно – окошки то и дело открываются, когда не надо, – но забота об одноруких геймерах налицо. Прочим всё-таки лучше играть по старинке, кнопками и крестовиной, доставая стилус лишь в особых случаях – например, для использования переводных картинок. Их в игре два вида – одноразовые сюжетные и постоянные. Названия, впрочем, условные – первые можно восстановить, а вторые – сменить. Разница в том, что разовые срабатывают при использовании (например, лечат Терри или наносят урон врагам), а постоянные служат модификаторами к параметрам героя. Чтобы использовать татушку-переводку, её нужно «отлепить» от подложки, проведя пальцем по экрану. Забавная деталь, но со временем надоедающая.
В общем-то, из таких вот «забавных, но надоедающих» кусочков сделана и вся игра. Закончив основной сюжет (или даже до того), вы можете заняться побочными заданиями – например, завоевать сердца девушек с разных островов или сразиться с божествами стихий. Плохо то, что если вы всё это проигнорируете, игра покажется скучной и короткой. А чтобы выбить из нее дополнительные порции радости, придётся немало потрудиться. Но даже в этом случае результат не гарантирован. СИ

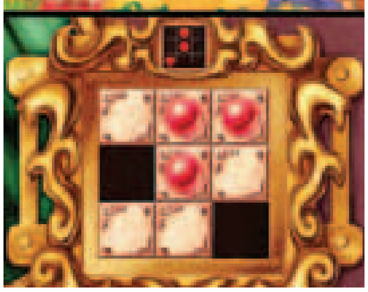
Немного об именах

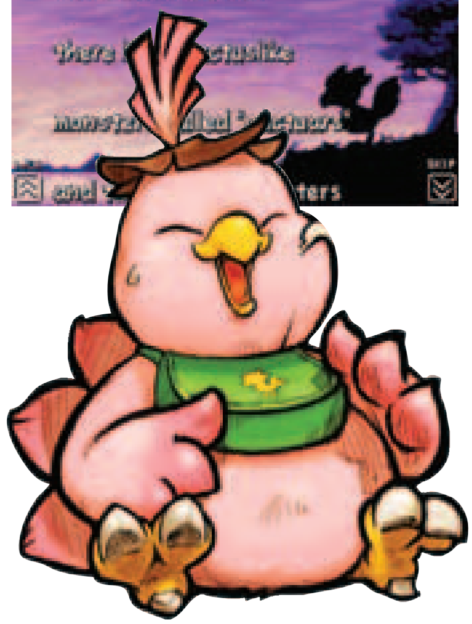
До FF Fables игр про чокобо вышло аж восемь штук – на PS one, GBA, WonderSwan и мобильных телефонах – и еще одна готовится появиться на Wii. Ни одна из них, впрочем, не носила имени Final Fantasy. Справедливости ради следует заметить, что в Японии Chocobo Tales также не приписывала себе прямого отношения к именитому сериалу – ее оригинальное название, Chocobo to Mahou no Ehon, переводится как «Чокобо и волшебная книга». Что, впрочем, так же хорошо подчеркивает содержание игры, как и западное Final Fantasy Fables. Между прочим, Shirma и Croma, два главных героя, так названы неспроста. «Ма» в их именах – от mahoutsukai, «маг»; shiroi по-японски означает «белый», а kuroi – «черный». Таким образом, имена четко отражают их профессии! Что же до слова «Chocobo», то (если, конечно, верить господину Хиромити Танаке) оно произошло от… конфет. Коити Исии, создатель этих пернатых, был вдохновлен персонажем Керо-тян, мэскотом сладостей Chocoball. Какое отношение они имеют к соленым шоколадным шарам Шефа из «Южного Парка», следствие еще не установило.













1 Поклонники сериала не могут не узнать в этом кадре цитату сценки, открывающей самую первую часть Final Fantasy.

2 Сказка о трех поросятах: соревнуясь с Волгом, Гриблом и Пикабу, строим дом.

3 Желтая атака Бебуззу отражена! А раз в линейке CP есть зеленый кристалл, враг получит повреждения на 3 HP и отравление в придачу.

4 Каждая карта призывает знакомого по Final Fantasy монстра. Самый последний в списке – конечно же, сам чокобо!

ХОРОШО

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

ЧОКОБАСНИ, ИЛИ КАК ФОЛЬКЛОР И FINAL FANTASY СТАЛИ ЛУЧШИМИ ДРУЗЬЯМИ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS

ЖАНР: special.mini_games/special.card_battle

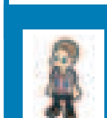
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет

РАЗРАБОТЧИК: Square Enix

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

ОНЛАЙН: http://na.square-enix.com/chocobotales



Автор: Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

Final Fantasy для Square Enix – курица несущая золотые яйца. Final Fantasy Fables – очередной отпрыск популярного семейства, мало имеющий общего с эпическими сюжетами и любовными историями, зато исправно приносящий деньги. Сегодня это – добрая сказка, из тех, что читают детям на ночь. И это игра, хорошая игра. Настолько, что ею стоит увлечься не только из-за громкого имени в названии.

Сценарий типичен, насколько это только возможно. Вселенское зло Бебуззу, заточённое в волшебной книге, мечтает захватить мир, грозно шелестя страницами. «Плохая девчонка» Ирма, предводительница орды угнетённых чёрных чокобо, пытается помочь Бебуззу, изо всех сил стараясь походить на Этну из Disgaea. Есть у нее и яркие приспешники: опытный одноглазый птах Волг и дежурная парочка «злой гений и его незадачливый соучастник» – Грибл и Пикабу. На стороне добра – подвластный вам избранный чокобо; его друзья с чокофермы, угодившие из-за Бебуззу в беду; белый маг Ширма, чёрный маг Крома и, конечно же, вездесущий изобретатель Сид. Все что нужно – в одном котелке, как в заправской детской сказке.

Итак, друзья нашего чокобо заключены на разбросанных тут и там страницах книжки, и их необходимо вызволить. Каждый листочек – это известная басня, переиначенная на FF-лад. «Заяц и черепаха» Лафонтена превратилась в «Адамантойз и кактуара»; тонберри заменил волка в сказке о трёх поросятах, а Рамух – в «Красной шапочке»; гадкий чокобёнок в финале превратился в прекрасного феникса. У каждой истории – три эпилога, и бывает так, что сами они являются ссылками на другие басни. Каждый эпилог меняет что-нибудь в окрестностях чокофермы: к примеру, после басни о Титане и бобовом стебле крохотный некогда побег вырастает, открывая доступ к новым местам для посещения.

Всё это, само собой, не за просто так. Басня всегда сопровождается мини-игрой «по мотивам». Подобие «Бременских музыкантов» нашло отражение в состязании на запоминание мелодии, история о Левиафане вылилась в утомительный побег от разъяренного морского змея, а соперничество Шивы и Ифрита заставляет нашего героя спасаться от щедро рассыпаемых эсперами льда и огня. В каждой мини-игре существует несколько целей, которые нужно достигнуть для получения награды: нового эпилога или… карты. Да, Chocobo Tales не ограничивается блужданием по местности и прохождением мини-игр: у всего этого есть общая цель – сбор карт для битв.

Битвы редки настолько, чтобы каждую их них считать за босса, – и готовиться к ним приходится соответствующим образом. Как и в Magic: The Gathering, содержимое колоды напрямую влияет на исход боя – так что за прохождение мини-игры и исследование мира Chocobo Tales

3

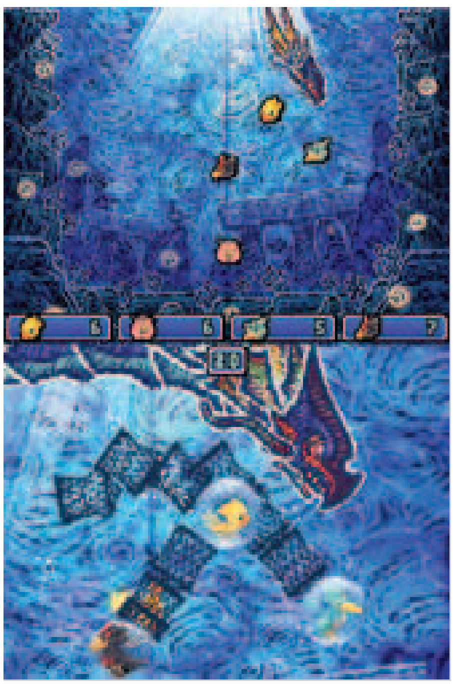


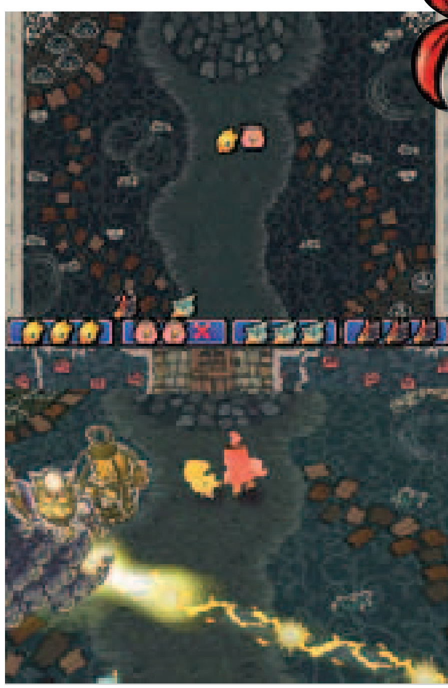
4

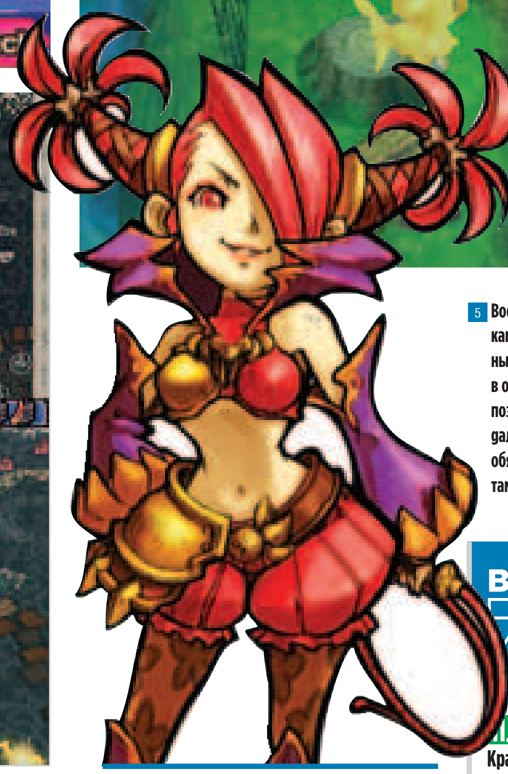


5









5 Восклицательными знаками на карте отмечены мини-игры, которые, в отличие от книжек, не позволят продвинуться дальше по сюжету, зато обязательно одарят картами в случае выигрыша.

«Заяц и черепаха» Лафонтена превратилась в «Адамантойз и кактуара»; тонберри заменил волка в сказке о трёх поросятах, а гадкий чокобёнок превратился в прекрасного феникса.

вы приметесь куда как охотно. Сами бои проходят в пошаговом режиме; из колоды каждого игрока произвольно выбираются три карты, и дуэлянт волен использовать одну из них. На самих картах есть четыре зоны – красная, зелёная, синяя и жёлтая – они соответствуют стихиям «атак». Если ваша карта имеет иконку атаки в красной зоне, быть ему жареным – но лишь при условии, что ответная карта не имеет в той же красной зоне иконку защиты. В случае если цвета атак совпадут, они обе действуют лишь вполсилы. Нанести урон можно не только нападением, но и умело проведенной обороной: на многих картах и вовсе нет атакующих иконок, зато если незадачливый противник попытается использовать ту стихию, против которой ваша карта имеет защиту, не поздоровится ему самому.

В довесок к этой схеме имеется еще и линейка CP, в которой «запоминаются» цвета последних 10 использованных карт (да, у каждой карты есть свой цвет, не зависящий напрямую от ее стихий атаки/защиты), и некоторые карты действенны лишь в случае наличия определённых цветов в этой шкале. К примеру, чтобы синяя атака карты Shiva – Heavenly Strike была эффективной, необходимо убедиться не только в том, что противник не имеет защиты ото льда, но и в том, что в вашей линейке CP наличествуют две синих отметки и одна жёлтая. Самые мощные атаки в игре обязательно зависят от шкалы CP, так что ближе к финалу игнорировать подобные карты никак не удастся.

Бои-партии обычно длятся подолгу, ведь немало в них зависит от случая. В ранних битвах многое можно предугадать – например, сражаясь с боссом в вулкане, резонно озаботиться наличием в колоде максимального количества карт с защитой от огня, – но чем дальше, тем более непредсказуемыми становятся противники.

Смотрится Chocobo Tales отлично. Все персонажи и декорации трехмерны; что же до монстров, встречающихся в мини-играх или же вызываемых в карточных битвах, выглядят они так, будто нарисованы на бумаге; впрочем, на то они и карты. Саундтрек преимущественно состоит из различных аранжировок знаменитой Chocobo Theme из разных частей FF, что не может не порадовать фанатов очаровательных куриц. Им-то такую игру пропускать никак нельзя. СИ

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ

Красочная графика и премилый саундтрек; обилие мини-игр; интересная боевая система; удачное сочетание разных жанров.

МИНУСЫ

Многие мини-игры не ахти как хороши, а необходимость их переигрывать еще и раздражает. В карточных сражениях слишком многое зависит от случая.

РЕЗЮМЕ

Не грандиозное событие, вроде выхода новой Final Fantasy, но весьма качественная игра, способная порадовать старых фанатов серии. И их детей.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

THE ELDER SCROLLS 4: SHIVERING ISLES

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Bethesda Softworks
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Bethesda Softworks
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/tes4_shiveringisles

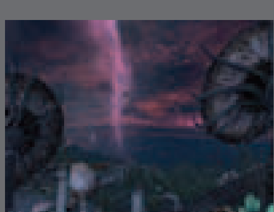


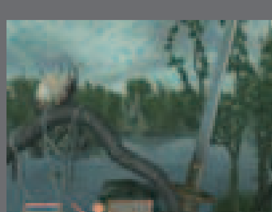
Из первого и последнего полноценного дополнения к Oblivion разработчики из Bethesda Softworks намеревались сделать нечто особенное. Да и сама идея безумного царства не совсем нормального даздрического принца Шигората с окончательно съехавшими с катушек обитателями и разделенной на две полностью различные по настроению и внешнему виду области, Слабоумие и Манию, – это, по меньшей мере, свежо. Собственно, что касается шизофренических пейзажей, ярких диалогов и безумных персонажей, в Shivering Isles все в порядке. Разочаровывает нежелание разработчиков потрудиться над огрехами оригинальной игры, будь то переделка крайне неудобной карты или избавление от уравниловки с подстройкой врагов под силу главного героя. Да и содержание на поверку оказывается вовсе не таким уж замечательным, хотя пяток-другой часов интересной игры оно обеспечивает. Локализаторы вновь достойно отработали свой хлеб, аккуратно и даже бережно переведя многочисленные тексты и диалоги. Озвучка, как водится, оставлена английская, но оно и к лучшему: слушать западных актеров – одно удовольствие.

РЕЗЮМЕ

Первое полноценное дополнение к Oblivion. Озвучка, как и в случае с оригиналом, не тронута.







THIEF 2: THE METAL AGE

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Thief 2: Эпоха металла
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
action-adventure.stealth
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:
Looking Glass Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD И 2 CD
ОНЛАЙН:
http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=thief2

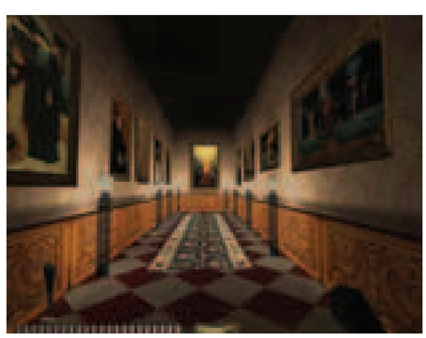


Игроки со стажем наверняка помнят фурор, который произвело в уже далеком 2000 году продолжение знаменитой Thief. Чего стоит один лишь порядком изменившийся в сторону стимпанка мир игры и закрученный сюжет. А ведь это лишь верхушка айсберга: игра таит в себе немало других достоинств. Самое удивительное, что даже спустя семь лет и после выхода Deadly Shadows, вторая часть знаменитого сериала по-прежнему затягивает с головой, не отпуская игрока до финальных титров. Если вы, конечно, в состоянии не обращать внимания на древнюю графику и... посредственный перевод. Не будем останавливаться на разнообразных «глюках» с пустыми книгами и записками, упомянем лишь о стилистических огрехах, неточностях, орфографических ошибках и просто варварском обращении с названиями, титулами и именами (когда губернатор превращается в говернора, остается лишь развести руками). Нельзя назвать идеальной и озвучку: на удачно подобранный голос Гаррета приходятся десятки невыразительно озвученных NPC.

РЕЗЮМЕ

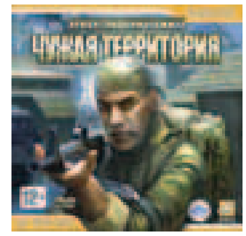
Культовый stealth-action со спорной озвучкой и безобразным переводом.





ЧУЖАЯ ТЕРРИТОРИЯ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Terrorist Takedown: Covert Operations
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
shooter.first-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
CITY Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
CITY Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
http://www.city-interactive.com/index.php?page=ru_covert_ops

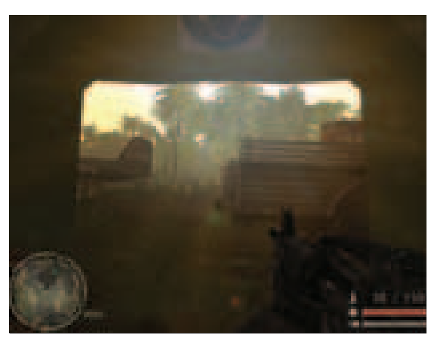


Сказать, что в последние годы количество выходящих бюджетных шутеров стабильно высоко, – значит, сильно преуменьшить размер напасти. Шутеры про Вторую мировую, Вьетнамскую войну, ближневосточные конфликты и борьбу с террористами и инопланетянами (нужное подчеркнуть) продолжают выходить в угрожающих количествах. Впрочем, игра категории «B» и ниже – не обязательно нечто ужасное и неудобоваримое. Например, «Приказано уничтожить: Чужая территория». Да, лишними деньгами на разработку здесь и не пахло. Но создатели хотя бы потратились на движок Chrome Engine, который пусть и порядком устарел, но более-менее приличную картину еще выдает. Сама игра, скорее, приятно удивляет: не скрывая неказистость и не претендуя на лавры, обеспечивает вполне приемлемое развлечение. Скромно, но, в целом, со вкусом. Российский издатель тоже не стал особо утруждаться, ограничившись лишь переводом текста и субтитрами: озвучку оставили оригинальную. Ну а к переводу претензий нет – для шутера самое оно.

РЕЗЮМЕ

Бюджетный шутер, который ничуть этого не стыдится. Не такое уж плохое развлечение без дубляжа.





ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ: ГОРНЫЙ ЭКСТРИМ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Freak Out: Extreme Freeride
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: sports.alternative.skiing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Jowood Productions
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI/«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Coldwood Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1,8 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=797



Горные лыжи – очень и очень популярный на Западе вид спорта. И едва ли не семейный. Добропорядочные австрийские бюргеры с чистой совестью берут семью и на все выходные уезжают в горы, чтобы предаться любимому развлечению. Экстремальный слалом – штука более редкая и, естественно, рискованная. Зато молодежь в ней души не чает. Для тех, кому лень или средства не позволяют, шведы из Coldwood Interactive сделали неплохой аркадный симулятор с элементами менеджмента. Суть проста – выбираем гонщика, подбираем экипировку, насколько хватает средств, и вперед, покорять трассы, пробовать новые трюки и зарабатывать деньги для приобретения модных вещичек наподобие куртки или пары лыж от Fischer. Выглядит это действо неплохо, играется тоже бодренько. В качестве десерта предлагается неплохой саундтрек от не слишком известных альтернативных команд. Что не очень удалось – так это, как ни печально, локализация. Перевод, к сожалению, прихрамывает, что особенно заметно ввиду скромного объема игровых текстов.

РЕЗЮМЕ

Задорный аркадный симулятор экстремального горнолыжного спорта с определенными огрехами перевода.

БИТВА ЗА БРИТАНИЮ 2: КРЫЛЬЯ ПОБЕДЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Battle of Britain 2: Wings of Victory
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: simulation.flight.WWII
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: GMX Media
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Shockwave Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD И 1 DVD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/bob2_wov



Оригинальная Battle of Britain была крайне необычным экспериментом: попыткой смешать серьезный авиасимулятор со стратегией и даже отчасти с варгеймом. Игроку предстояло не только сидеть за штурвалом самолета, но и командовать королевскими ВВС (или Люфтваффе, уж как выберете) на стратегической карте. Вторая часть, по сути, представляет собой кальку с оригинала, с подретушированным движком и со слегка переусложненной летной моделью, из-за которой местные самолеты слишком уж неустойчивы. В этом нет ничего удивительного, потому как авторы Battle of Britain из Rowan Software к новой версии отношения не имеют: студия благополучно скончалась еще раньше. Как бы то ни было, долю внимания игра заслуживает. Во всяком случае, у фанатов хардкорных авиасимов с жанровыми примесями «Битва за Британию 2» определенно будет в фаворе. Что касается локализации, то тут и отметить-то особо нечего. Имеющийся текст переведен «нормально» – огрехи и опечатки встретить можно, но глаза они не мозолят.

РЕЗЮМЕ

Ничем не выдающаяся локализация необычного авиасимулятора двухлетней давности.

DUNGEON SIEGE: ЛЕГЕНДЫ АРАННЫ

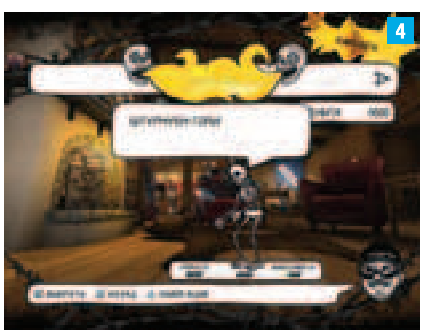
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Dungeon Siege: Legends of Aranna
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Mad Doc Software / Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 750 МГц, 256 RAM, 32 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=dungeonsiegearanna



Давайте начистоту – Крису Тейлору со товарищи никогда не удавались дополнения, независимо от того, сами ли они занимались работой над ними (Broken World) или перекладывали основную часть хлопот на плечи сторонних команд (Legends of Aranna). В Mad Doc, конечно, старались, но сделать что-то большее, нежели обычную «добавку», не получилось. Поклонникам серии и заядлым любителям hack'n'slash понравится, остальным – вряд ли. Тем не менее «Новый Диск» ответственно подошел к локализации этого посредственного дополнения далеко не первой свежести. Приятные шрифты, в целом, аккуратный перевод текстов, неплохая озвучка, которую не слишком портят даже сквозящие изо всех щелей пафосные интонации актеров. Особенной похвалы достойно решение добавить на диск с дополнением полностью локализованную оригинальную Dungeon Siege (!) плюс английскую версию дополнения. Полный комплект и прекрасный пример для всех остальных издателей.

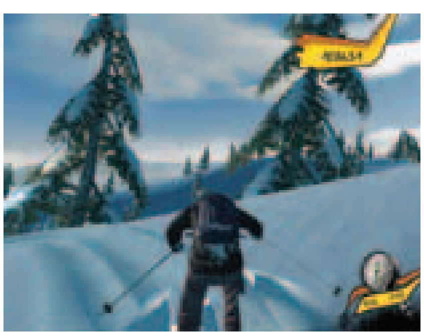
РЕЗЮМЕ

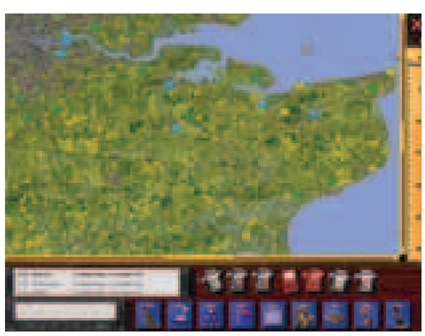
Отличный способ пощекотать собственные нервы, не приходя в ужас от русского перевода и озвучки.


4


5


6







Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Шизофрения на древнегреческом языке означает:
1. Веселое безумие
2. Потеря разума
3. Раскол сознания

2. Кто из европейских монархов известен, как «Король-Солнце»?
1. Карл IX
2. Людовик XIV
3. Петр I

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 июля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 12/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 09(234)

Вершинский Виктор (Челябинская область)

Правильные ответы
– Тартар (В)
– «Ямато» и «Мусаси» (А)

1 Речи Шигората – это что-то!

2 Система освещения в игре очень и очень продвинутая для 2000 года.

3 В нашем деле главное – не перепутать, где Апач, а где Ка-50.

4 Танцующие скелеты – самое запоминающееся зрелище в игре.

5 К поверхности лучше не приближаться – она покрыта текстурами крайне низкого разрешения.

6 В данном случае, третий – точно не лишний.

ЗВЕЗДНЫЙ ЛЕГИОН

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Звездный легион
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action / strategy.real-time.sci-fi
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: AV Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 2 CD
ОНЛАЙН: http://www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=starlegion

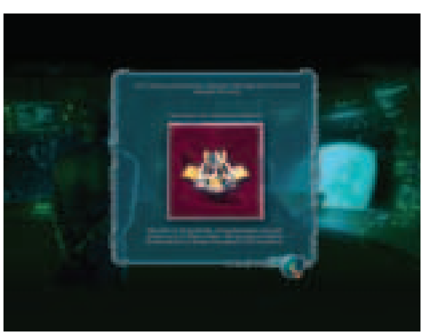


Дотошный и сложный геймплей – не всегда хорошо. Зачастую можно соорудить нечто многоплановое по куда более простому и понятному шаблону. «Звездный Легион» – это, прежде всего, экшн. У нас есть «крафт» – специальное боевое воздушное судно, на котором мы обороняем от назойливых ботов плантации местного аналога «спайса» – «исиды». А также направляем развитие, не забывая о починке зданий, покупке агроботов (в простонародье – харвестеры) и закупке вооружения для любимого летательного аппарата. Иногда милая девушка-оператор подкидывает разнообразные задания, которые надо выполнять, не отвлекаясь от главной цели. Стратегические элементы смотрятся органично, хотя иногда и излишне напрягают. Кроме того, игрок растет в звании и получает награды за особые заслуги и премии. А между миссиями нам предлагают выбрать особые навыки. Играется весьма бодренько, если забыть о не слишком-то удобном управлении. Выглядит игра неплохо: яркие, сочные текстуры, мелкие, но приятные модельки ботов, красочные ландшафты.

РЕЗЮМЕ
Забавный красочный экшн со стратегическими и ролевыми вкраплениями.



1 Куда только служба не закинет легионера, то в пустыню, то в гущу лесов.



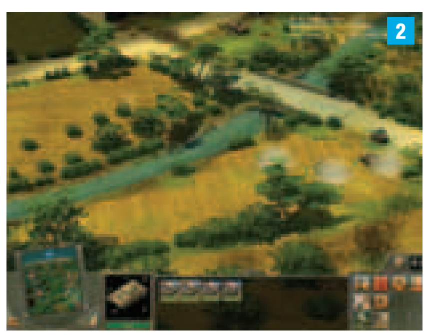
ВЕЛИКИЕ БИТВЫ: ВЫСАДКА В НОРМАНДИИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Великие битвы: Высадка в Нормандии
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Arise / Nival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/vb_normandia



Не прошло и пары месяцев, как творческий тандем минской студии Arise и гиганта российской игровой индустрии Nival Interactive при поддержке фирмы «1С» представил на суд общественности очередную добавку ко второму «Блицкригу» в рамках серии «Великие битвы». Собственно, если не обращать внимание на новое название, перед нами банальный набор миссий, объединенных в две кампании за немцев, и союзников соответственно. Как несложно догадаться, обе кампании посвящены высадке союзнических войск в Нормандии летом 1944 года. Этим описанием можно было бы и ограничиться, если бы разработчики не перелопатили систему подкреплений, серьезно изменив игровой процесс. Вместо ограниченного числа подкреплений пришла система контрольных точек на карте, за обладание которыми игрок получает очки «вызова». Решение не самое новаторское, но для «отпрысков Блицкрига», надо признать, весьма свежее. Тем не менее общее впечатление это скрашивает незначительно. Претензии все те же: порядком устаревший движок и полная вторичность дополнения.

РЕЗЮМЕ
Еще одна «Великая битва», которая навевает скуку, несмотря на достаточно любопытное изменение системы подкреплений.



2 Форсировать реку надо осторожно.



БОЕЦ СОБР

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Боец СОБР
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.modern
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: не объявлен
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/sobr



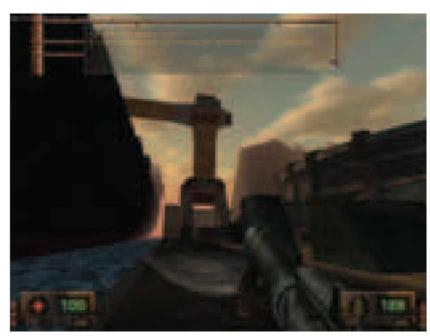
Удивительно, но бывают такие игры, которые способны удивить даже повидавших виды геймеров и журналистов. Подобные проекты выделяются даже на фоне нескончаемого потока трэша, зарубежного или, чаще всего, отечественного разлива. Итак, вы – боец отряда СОБР, который получает задание обследовать некое подозрительное судно. Как водится, корабль нашпигован террористами по самое горлышко. Наши товарищи по оружию в одночасье гибнут от злодейских пуль, ну а нам предстоит пробиваться сквозь толпы вооруженных головорезов. Чуть позже, зачистив корабль, мы оказываемся на свежем воздухе, откуда попадаем на секретную базу «плохих парней».

В общем, сюжет в игре на три копейки, да и все остальное ему под стать. Скудный арсенал, отвратительная графика третьей свежести, ужасный дизайн уровней, игровой процесс а-ля тир для детей дошкольного возраста – отыскать достоинства в этом проекте у нас не получилось.

РЕЗЮМЕ
Совершенно бессмысленная трата денег и времени, да еще и на двух дисках.



3 Устраиваем противнику кровавую баню. А скольких еще предстоит выкосить!




Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Game Cube
& Resident Evil 4 Limited Edition Bundle
5400 р.
PlayStation 2 Slim (RUS)
4860 р.
Xbox 360 Premium
14310 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 Full 60Gb (rus)
21600 р.
PSP Base Pack
5940 р.
Покупку можно оплатить кредитной картой
Игру доставят в день заказа
Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Players Choice)
1620 р.
Legend of Zelda: Twilight Princess
2160 р.
Skies of Arcadia Legends
1755 р.
Sonic Heroes
1350 р.
Tom Clancys Rainbow Six
2430 р.
Gears of War (region free)
2295 р.
Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007
2430 р.
Dead or Alive Extreme 2
2430 р.
Final Fantasy X (Platinum)
810 р.
Virtua Fighter 5 (PAL)
2052 р.
Godfather: the Don's Edition
2160 р.
1350 р.
God of War II (RUS)
1350 р.
Prince of Persia: Trilogy
1215 р.
Burnout Dominator
1350 р.
Need for Speed Carbon Collector's Edition
1404 р.
Resistance: Fall of Man (PAL)
2025 р.
F.E.A.R. (PAL)
2160 р.

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

Автор:
Арик Мурадян
youtorama@gmail.com

Интересное дело: подавляющее большинство посетителей аркад познакомились с ритм-играми через анимешную тусовку. В далеком 2004 году группа людей, увлекающихся японской поп-культурой, узнав о существовании танцевальных автоматов, бойко стала их посещать, не забывая брать с собой друзей. Спустя три года эта группа превратилась в самое большое организованное сообщество любителей аркадных автоматов в России.

Тогда местом сбора всех этих замечательных людей был торгово-развлекательный центр «Калужский». Причина такого выбора очень проста – именно там стояли два самых популярных танцевальных автомата Para Para Paradise 2nd Mix и Dance Dance Revolution (Dancing Stage в Европе) Extreme. Принцип работы автоматов схож: нужно вовремя «сбивать» стрелки. Разница лишь в том, чем это делать. В Para Para Paradise на экране снизу вверх летят стрелки, а над головой танцора полукругом расположены пять датчиков. Как только стрелка на экране достигает своего шаблона, игрок должен махнуть рукой под соответствующим датчиком. В DDR на экране происходит то же самое, а вместо датчиков над головой, у игрока под ногами находится платформа с четырьмя стрелками (вверх, вниз, влево, вправо), на которые надо наступать. Так как Para Para Paradise является довольно-таки простым (самую сложную песню можно одолеть буквально через пару недель после знакомства с автоматом), то большинство «паралистов» со временем полностью переходили на Dance Dance Revolution. С тех пор прошло уже два года, наступил 2006-й, игрокам стал надоедать DDR Extreme, а на Pump It Up (корейский собрат Dance Dance Revolution, на котором четыре кнопки расположены по диагонали, а пятая в центре) переходить захотели не все, так как суть Pump It Up не в точности нажатия, а в физическом «проживании» трека до конца. Корейский автомат, в отличие от японского, позволяет игрокам ошибаться.

Сообщество начало было оплакивать Dance Dance Revolution, чему поспособствовал выход в 2005 году провального во всех отношениях Dancing Stage Fusion, но случилось чудо. Konami опомнилась, восстановила былое величие и вернула на рынок DDR. И не просто вернула, а представила достойного наследника серии – Dance Dance Revolution SuperNOVA. В Россию автомат попал только несколь-

1

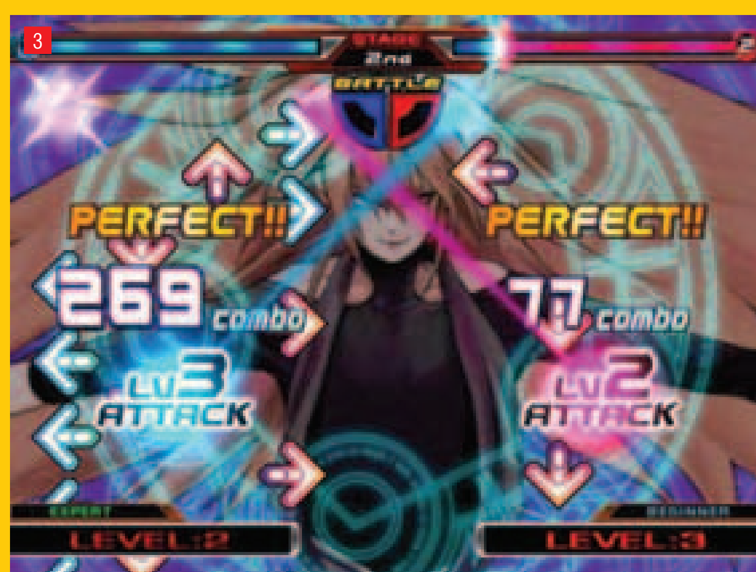


> Konami не просто вернула DDR на рынок, а представила достойного наследника, девятую игру в сериале – Dance Dance Revolution SuperNOVA.

2



3



СКОРЕЕ В НОМЕР!

В начале августа в Санкт-Петербурге пройдет «St. Petersburg DDR Open Tournament 2007». Это будет DDR-чемпионат с необычными для России правилами, позаимствованными с европейских турниров. Как и на прошлый питерский чемпионат, приглашаются желающие из всех городов России, Украины и Белоруссии.



ХОЧУ!

Главный зал игровых автоматов компании «Волшебная игра» расположен в Москве в МТДЦ «Варшавский», в двух шагах от одноименной станции метро, по адресу Варшавское шоссе, дом 87б. Зал находится на самом последнем этаже центра, над фудкортом (зоной быстрого питания). Здесь будут появляться все новые машины компании, а сейчас стоит и Dance Dance Revolution SuperNOVA, о которой мы рассказываем в этом выпуске рубрики.



4



ко месяцев назад, и мы готовы с радостью рассказать, чем же он отличается от Extreme. Начнем с основы всех музыкальных автоматов – песен. В SuperNOVA появилось 119 новых песен, а также 184 перекочевало из Extreme, что в сумме дает целых 303 (!) композиции. К сожалению, действительно интересных сложных песен не так много, как хотелось бы, но зато большинство старых и всеми любимых треков осталось на месте.

Важное нововведение – свежий режим игры. Помимо хорошо знакомых single mode (один игрок на одной платформе), versus mode (два игрока на двух платформах) и double mode (один игрок на двух платформах) появился battle mode («боевой» режим для состязаний двух игроков). Суть сего режима в том, чтобы атаковать противника с помощью разных модификаторов, набирая комбо (непрерывное количество нажатых стрелок). Чем больше комбо, тем более «страшные» модификаторы насылаются на стрелки противника – например, стрелки могут менять скорость движения по экрану, а то и вовсе пропадать. После выбора режима игры мы попадаем на экран, где предлагается определить уровень сложности: tutorial (рассказывает и показывает, как играть на автомате), easy, medium, difficult (предлагает легкие, средние и сложные треки соответственно). Нажав еще несколько раз стрелку вправо на самом автомате, вы увидите скрытые режимы: nonstop (четыре трека нон-стопом с возможностью выбора вспомогательных модификаторов), challenge (в среднем от 5 до 6 треков нон-стопом, без возможности выбора модификаторов и с линейкой из четырех жизней, по окончании песни одна жизнь восстанавливается), all music (позволяет играть любой трек на любой сложности – наилучший вариант для игроков любого уровня).

Вот мы и подобрались к самому главному нововведению – Konami в очередной раз изменила систему подсчета очков и, похоже, на этот раз крайне удачно. В отличие от Extreme, где каждая следующая стрелка давала больше очков, чем предыдущая, из-за чего приходилось сосредотачиваться на конце песни, в SuperNOVA все стрелки дают одинаковое количество очков. На первый взгляд это нововведение кажется не таким существенным, но на деле эта система оказалась намного справедливей. Это значит, что чемпионаты по Dance Dance Revolution, которые проводятся у нас уже на регулярной основе, станут еще более увлекательными и напряженными, чем раньше.

1 Даже для опытных игроков выбрать какую-то из 300 композиций бывает нелегко.

2 Double – хороший выбор для тех, кому надоело играть одни и те же треки в режиме single.

3 Тот самый battle mode.

4 Из-за не очень удобного расположения даже небольшая очередь у автомата создает трудности при передвижении.

5 При желании DDR'щики могли бы стать хорошими синхронистами.

6 В SuperNOVA вернулись персонажи из старых версий DDR, которые танцуют вместе с игроком.

Важное нововведение – свежий режим игры. Battle mode – «боевой» режим для состязаний двух игроков.

5



6



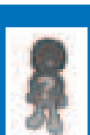
НОВОСТИ MMORPG

1









Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 W.E.L.L. online открывает тайны

Повестка дня – энергетическое оружие.

В девелоперском блоге W.E.L.L. online (**http://blog.wellonline.com**) появилось описание нового вида оружия, доступного обитателям этой MMORPG. Энергетические кастеты и их производные – отличная замена табельного кастера или спеллгана. По сравнению с мечом или ножом, энергетический кастет идеален для боя в ограниченном пространстве. Тем более что кастетами намного удобнее работать в паре.

В мире W.E.L.L. на свет появляются самые экзотические модели специального холодного оружия, функциональность которых обусловлена предпочтениями заказчика. Сформировалась такая типология энергетических вооружений: силовые перчатки, силовые кастеты, силовые когти. Перчатки усиливают удар и наносят специфические повреждения – отравления, ожоги, замораживания и т.д. Кастеты в десятки или даже сотни раз увеличивают мощность удара рукой. Как и перчатки, кастеты могут наносить дополнительные повреждения, но их основная задача – делать каждый удар смертельным (некоторые образцы военных энергетических кастетов пробивают броню тяжелого транспорта). Когти – самое убийственное оружие. Пара когтей действует как силовые перчатки, но стоит пустить их в ход, как из несущей конструкции вырастают энергетические лезвия, способные разрезать надвое любого противника. Главное предназначение силовых когтей – бить по уязвимым местам тяжелой персональной брони. Для незащищенного человека драка с противником, вооруженным парой силовых когтей, – почти верная смерть.

2 Powerleveling – теперь еще дешевле

В виртуальном мире наметился избыток профессионалов.

Самое приятное в MMORPG – это, безусловно, не бессонные ночи и занудная прокачка, а общение, интересные квесты и веселые групповые походы и мероприятия. Вот хорошие новости для богатых и занятых геймеров: конкуренция в сфере коммерческого powerleveling'а растет, и переложить прокачку на плечи профессионалов становится все дешевле!

Если год назад первые 35 уровней обошлись бы геймеру в 2-3 тысячи рублей, то сегодня достаточно полутора-двух тысяч, а выбор игр почти неограничен. Взгляните на средние расценки на прокачку нового персонажа до 35 уровня и принимайте решение:

- Vanguard: Saga of Heroes – €189.7
- Lord of the Rings Online – €122.5
- Final Fantasy XI – €92.8
- World of Warcraft – €55
- EverQuest 2 – €54.7
- Silkroad Online – €49.5
- Lineage 2 – €30.3

Решили купить себе услугу powerleveling'а? Подойдите к покупке серьезно – ищите среди тех, кто гарантирует:

- круглосуточную прокачку
- неприменение ботов
- отсутствие приватного общения нанятого профи с другими игроками
- резервирование времени для игры прокачиваемым персонажем
- бонусную программу для последующих заказов и т.д.

И, конечно же, после выполнения «наемниками» условий договора немедленно меняйте пароль к вашему аккаунту.

3 Guild Wars – русские идут!

Музыка, призы – наши, видео, костюмы – ваши.

Все очень патриотично. «…Неслышная доселе речь зазвучала в мире Guild Wars – новые воины пришли помочь людям Аскалона и других земель. Ловкие, смелые, решительные – выходцы из этого народа способны дать отпор злобным монстрам и достойно выступить на турнирах сильнейших. Русские идут!»

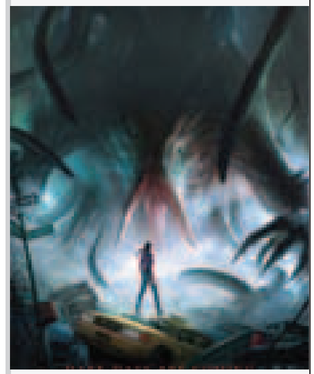
А суть дела такова – «Бука» (**http://www.buka.ru**) объявила конкурс на лучший видеоролик. Конкурс продлится до 14 сентября этого года. Фантазия игроков ограничена всего двумя условиями – не менее чем 40-секундный видеоряд связан с Guild Wars (**http://www.guild-wars.ru**), а музыкальное оформление – как минимум часть песни «Русские идут!» (**http://www.buka.ru/sadm_files/Russian_Guild_Wars_–_Russkie_Idut.mp3**). В остальном полная свобода – вплоть до шутливого косплея на тему GW. Автор лучшего ролика получит главный приз – новый четырехъядерный процессор Intel. Призы за второе и третье место тоже порадуют владельцев современных игровых компьютеров – видеокарта GeForce 8800 и 2 Гбайт оперативной памяти. Также предусмотрены подарки авторам пяти лучших роликов, не занявших призовые места, – по три игры от «Буки».

4 «Сфера: Перерождение» приросла землями

Копите деньги на пропуск

С декабря прошлого года бесплатная «Сфера: Перерождение» (**http://www.sphereonline.ru**) обходилась всего лишь одним материком. Недавно территория игры расширилась за счет нового «темного пространства» под названием Харон. По легенде, своим возникновением

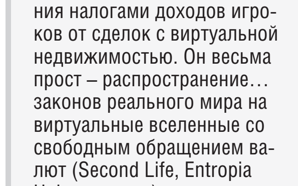
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Funcom, разработчик ожидаемого в этом году Age of Conan, сообщила о продолжении работ над еще одной MMORPG – The Secret World (http://www.darkdaysarecoming.com). События в ней разворачиваются в современном мире, в 21 веке, однако помимо высоких технологий в Secret World будет магия, тайные общества и, похоже, Ктхулху. Игра выйдет на PC и Xbox 360.

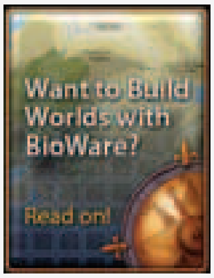


После нескольких месяцев работы консультативная группа по борьбе с мошенничеством Института Бухгалтеров Великобритании предложила правительствам ЕС, США и Южной Кореи рецепт искоренения в MMORPG финансовых афер, отмывания денег и обложения налогами доходов игроков от сделок с виртуальной недвижимостью. Он весьма прост – распространение… законов реального мира на виртуальные вселенные со свободным обращением валют (Second Life, Entropia Universe и др.).



Выход Pirates of the Burning Sea (http://www.burningsea.com) передвинется с июня на конец лета. Как объяснил в корпоративном блоге Расти Вильмс, глава Flying Lab Software, камнем преткновения стали переговоры с возможными дистрибьюторами этой MMORPG. Открытый бета-тест игры пройдет в июле.

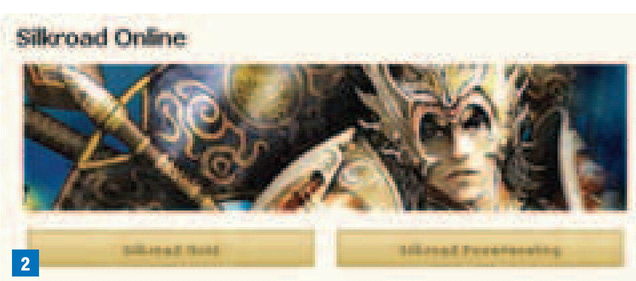
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



BioWare (http://www.bioware.com) выбрала нетривиальный путь для поиска талантливых дизайнеров для своей первой MMORPG (по слухам – KOTOR). Всем желающим предложено поучаствовать в конкурсе и создать модуль для Neverwinter Nights 1 с использованием Aurora Toolset. В первую очередь BioWare оценит умение программировать и, конечно же, творческий подход. Конкурс продлится до 20 июля, победители получат работу в студии в Техасе (США).

Политический инцидент в Second Life (http://secondlife.com)! Сторонники испанской социалистической и консервативной партий... попытались сжечь виртуальные офисы друг друга. Члены партий, играющие в SL, ворвались в здания с огнестрельным оружием и бомбами, надеясь вызвать пожар. Представитель консерваторов сообщил, что они намерены обратиться в администрацию Second Life с жалобой на террористическое нападение.

NCsoft официально открыла бесплатную Dungeon Runners (http://www.dungeonrunners.com). Загрузка клиента и основной геймплей абсолютно бесплатны, а вот для использования продвинутых предметов, расширения емкости инвентаря и других удовольствий придется раскошелиться на «членство» (Membership status) за $4.99 в месяц. DR вполне казуальна – это «бесклассовая» MMORPG, где ваш персонаж может быть магом, воином или рейнджером.



2



5



3



4

Харон обязан архимагу, который не совладал с силами зла. После этого нежить захватила часть земель, сделав Харон своей вотчиной. Просто так в эти страшные места не попасть. Для доступа в Харон надо приобрести лицензию, которая продается у вендора на острове Тантал за обычные талеры. Стоимость входа в талерах зависит от уровня персонажа, который ее использует. В Санпуле за золотые талеры можно купить лицензию, которая избавляет от платы обычными талерами за вход в Харон. Лицензия дает постоянное право прохода в Харон и предъявляется только один раз. Если в игре у вас мало денег, то вспомните о коммерческих услугах «Сферы: Перерождение» – SMS-ка на заветный номер мигом принесет необходимую для покупки лицензии сумму.

5 Древняя Русь в королевстве Рун Миггард

Корейцы рисуют Кремль, березки и избы.

Событие для нашей страны действительно уникальное – специально для игроков российского сервера «Рагнарок Онлайн» (http://www.raggame.ru) компания Gravity создает новый остров в русском стиле. На нем вольготно расположится город, «архитектура которого покажется вам очень знакомой», и дремучий лес, полный приключений.

Работа по созданию русского уровня возложена на корейских дизайнеров, и уже появились первые скриншоты его бета-версии (http://www.raggame.ru/promo). Пока все выглядит достаточно непривычно, здания очень европеизированы и, честно говоря, мало походят на крытые соломой избы или белокаменные кремли Древней Руси. Впрочем, это пока лишь рабочая версия, многое еще будет переделываться, включая внешний вид зданий. Но тем интереснее увидеть, что же в конечном счете получится у корейцев.

6 EverQuest II – осеннее дополнение

Максимальный уровень гильдий и ремесленников увеличен до 80.

Sony Online Entertainment объявила о разработке и выходе 13 ноября этого года Rise of Kunark – очередного, четвертого дополнения к EverQuest II (http://everquest2.station.sony.com). Как это случилось с предыдущим add-on'ом, новое дополнение подарит нам еще одну игровую расу Sarnak. Это гуманоиды, бывшие в прошлом драконами. Они обитают на островах Timorous Deep – стартовой локации Rise of Kunark.

Среди новых земель старожилы наверняка узнают «родные места» первого EverQuest'а – Karnor's Castle, Lake of Ill Omen, Sebilis и Veeshan's Peak. Также появятся новые квесты, NPC, оружие, броня и верховые носороги. СИ

6



Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

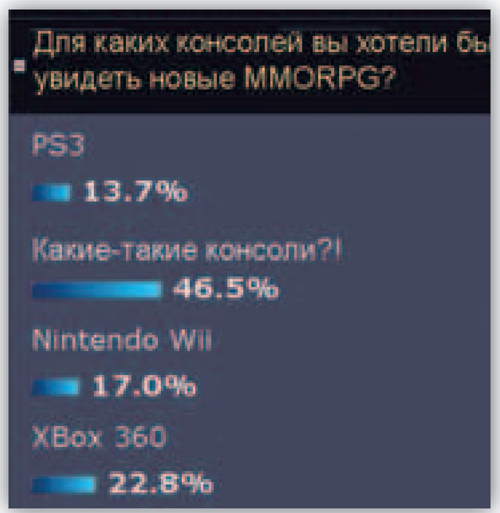
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.4
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.1
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.1
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.1
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.1
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.1
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.0

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMOSITE.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	7.1
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	7.0

Опрос общественного мнения



Интернет пока остается вотчиной PC-шников: 46.5% поклонников MMORPG не желают видеть новые онлайновые проекты на консолях. Но это положение сохранится недолго – за Xbox 360 уже голосует почти четверть сетевых геймеров! Добавьте к этому еще треть голосов в пользу Nintendo Wii и PS3, помножьте на энтузиазм разработчиков и получите ожидаемый результат – ближайшие годы сулят нам неизбежное появление кроссплатформенных MMORPG.

Источник: MMORPG.com, опрошено 4 191 человека.





Блондинка в Азероте

ЖИЗНЬ ДО И ПОСЛЕ 2.1.0

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

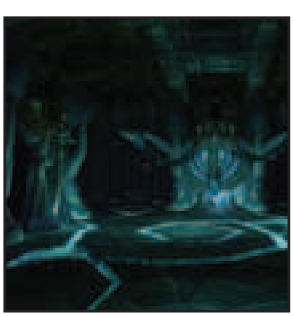
В ОДНОМ ЧЕРНОМ-ЧЕРНОМ ЛЕСУ БЫЛ ЧЕРНЫЙ-ЧЕРНЫЙ ДОМ. В ЭТОМ ЧЕРНОМ-ЧЕРНОМ ДОМЕ СТОЯЛ ЧЕРНЫЙ-ЧЕРНЫЙ СТУЛ. НА НЕМ СИДЕЛ ЭЛЬФ С РОГАМИ, КОЗЛИНЫМИ КОПЫТАМИ И КРЫЛЬЯМИ, КАК У ЛЕТУЧЕЙ МЫШИ. «ТЫ ЕЩЕ НЕ ГОТОВА», – СКАЗАЛ ОН, ПОДКИДЫВАЯ И ЛОВЯ КОГТИСТОЙ ЛАПОЙ ЧЕРЕПОК. ТОЧНО! Я НЕ ГОТОВА – У МЕНЯ НЕТ СОБСТВЕННОГО ЛЕТАЮЩЕГО ДРАКОНА NETHER DRAKE, Я ЕЩЕ НЕ ЗНАКОМА С СОЮЗОМ ОГРОВ, А ПАТЧ 2.1.0, ОН ЖЕ THE BLACK TEMPLE, ТОЛЬКО-ТОЛЬКО ЗАКОНЧИЛ УСТАНОВКУ. С ЭТИМИ НЕРАДОСТНЫМИ МЫСЛЯМИ Я, НАКОНЕЦ, ПРОСНУЛАСЬ.

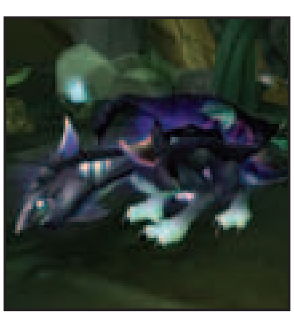
Blizzard умеет делать красиво. О том, что Иллидан Штормрейдж (Illidan Stormrage, он же Иллидан Предатель, он же слепой Пью) станет одним из главных боссов Burning Crusade, было известно давным-давно. О доспехах, мечах, кольцах и прочей ювелирке в приличном обществе и вовсе говорить не пристало – это непременная свита любого дополнения. То есть, по сути, разработчики просто воплотили в жизнь все то, что общественность готова была принять вместе с выходом коробочки BC. Однако запуск The Black Temple был оформлен первоклассно: ядовито-зеленые обои поползли на рабочие столы наших компьютеров, сам патч явился из всемирной Сети, словно шейк из манны небесной. С вишенкой и зонтиком в придачу – так ведь лучше, правда?

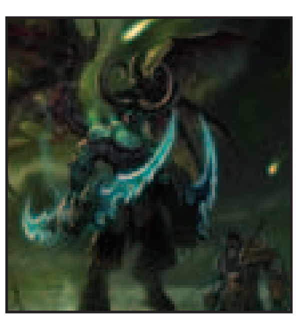
Что совершенно не характерно для компьютерных игр, основной приманкой оказались вовсе не лоск новых уровней и монстров. Список нововведений занимает ровно треть странички на официальном сайте, зато остальное рабочее пространство сплошь забито скриншотами, изображениями культуриста Иллидана и полной истинно шекспировского драматизма историей его жизни. В такие минуты начинаешь смотреть на сценаристов и дизайнеров игры иначе – министерству здравоохранения следует серьезно ознакомиться с рационом этих людей, на чистом энтузиазме так далеко не уедешь. По отдельности, кстати, эти вещи совершенно не трогают, лишь собранные воедино, они наносят удар такой сокрушительной изобразительной силы, что не рассказать о нем было бы просто преступлением. Если вдруг вы не играли в Warcraft-стратегию и все еще кривите губы, глядя на «детские онлайновые развлечения», откиньтесь на спинку кресла и слушайте.

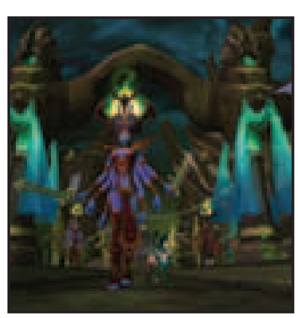
Жизненный путь Иллидана начался вовсе не в кипящих лавой землях Аутленда. Будущий враг номер один увидел свет в прекрасных эльфийских лесах. Почти библейскую окраску событиям придает родство Иллидана с другой известной личностью мира Warcraft – архидруидом Малфъюрионом Штормрейджем (Malfurion Stormrage), который приходится ему родным братом. В юности, конечно, непутевый братец не носил крыльев, его голову не украшали жуткие кривые рога, и единственное, что отличало его от прочих эльфов, были глаза необычного золотистого цвета. С них-то и началось преображение горемычного персонажа. Во время первого вторжения Пылающего Легиона глаза Иллидану заменили два сгустка зеленого пламени, которые эльф прикрывал повязкой. Пламя наделяло хозяина особой силой, помогая видеть магическую природу вещей. Возможно, это повлияло на дальнейший ход событий. Неизвестно, когда именно темная сторона Иллидана стала брать верх, но в решающий момент он предал родное племя, украв воду из Фонтана Вечности (Well of Eternity), и создал из нее двойник знаменитого артефакта. За это все еще эльфообразный Стормрейдж был заточен в подземную темницу аж до второго пришествия Легиона.

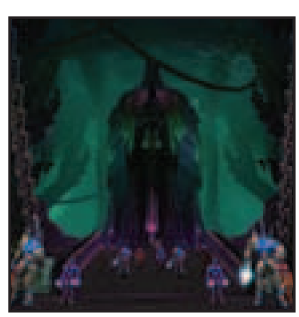
Но судьба зла – Тирэнд Виспервинд (Tyrande Whisperwind), несмотря на предостережения Малфъюриона, освобождает Иллидана из плена, в надежде на то, что все еще могучий эльф поможет сородичам сражаться. Иудушка действительно помог, но по-своему. Он отыскал и разрушил древнюю реликвию – череп колдуна Гульдана, который Легион намеревался использовать для отравления леса Феллвуд (в игре, кстати, вы уже налюбовались на ядовитые лужи в этом районе). Взамен Иллидан обрел силу давно умершего волшебника и… мерзкую внешность с рогами, крыльями и ногами сатира. Превращение родного брата в демона Малфъюрион Стормрейдж вынести не смог и изгнал предателя, который, не долго думая, переметнулся на сторону врага. Служба в рядах Пылающего Легиона у новоявленного демона отчего-то сразу не задалась. Получив приказ уничтожить Короля-лича (Lich King), Иллидан начал собирать собственное войско из наг, таких же когда-то эльфов, ныне живущих на дне океана. Но встреча с братом и старой знакомой Тирэнд спутала все его планы – теперь уже дважды предатель бежал в Аутленд, так и не разбив ледяную глыбу Frozen Throne. Позже он получил шанс исправить ошибку, но, потерпев сокрушительное поражение от рыцаря смерти Артаса (Arthas), убрался-таки восвояси и стал правителем Аутленда и главным боссом того самого Черного Храма. Очевидцы говорят, что окончательно обезумевший Иллидан уверен в том, будто Артас просто не смог одержать над ним победу, об этом он и крикнет смельчакам, что придут покорять его твердыню, приглашая их на бой. Выиграют ли они? Справятся с существом, обладающим умом эльфа и силой демона? Как скоро мы увидим парные лезвия Иллидана в руках какого-нибудь воина или разбойника? Сложно сказать. Однако сага о злоключениях эльфа-предателя, кажется, навсегда останется на страницах истории компьютерных игр.









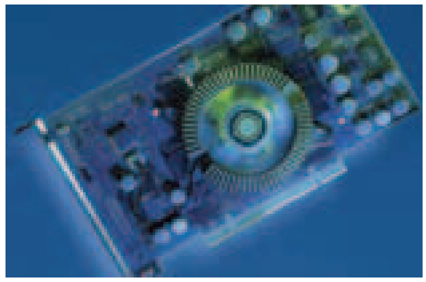


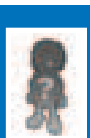

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
GamePost
Незаменимый помощник при выборе игры
Описание:
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – долгожданный боевик от первого лица, с элементами RPG в известном Чернобыле. Действие разворачивается в Зоне – месте, где была ядерная авария и теперь там обитают мутировавшие существа, сталкеры, военные, ученые, бандиты и другие «группировки».
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (US)
Жанр:
2295 р.
Action
Описание:
Civilization IV: Warlords, expansion pack для одной из лучших компьютерных игр 2005 года, предложит вам множество новых цивилизаций, юнитов, полководцев и сценариев.
Это один из лучших подарков любому любителю пошаговых стратегий.
Sid Meier's Civilization IV: Warlords Expansion Pack (EURO)
Жанр:
1350 р.
Strategy
Описание:
Около двух десятков новых монстров, а также несколько классов с уникальными способностями.
Детали нового сюжета раскроют 30 новых квестов, общее прохождение которых займет 10-15 часов.
Titan Quest Immortal Throne DVD Expansion Pack
Жанр:
1485 р.
Role Playing
САМАЯ ПОЛНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ
* Огромное количество скриншотов
* Исчерпывающие описания
Играй просто!
GamePost
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ







Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Загружаем бесплатный CellFactor: Revolution

Компания AGEIA (**http://www.ageia.com**), производитель одноименных «физических» ускорителей, ищет способы продвижения своего продукта. Дела идут не так хорошо, как у конкурентов из nVidia и ATI, список игр, использующих AGEIA PhysX, невелик – меньше дюжины названий (**http://www.ageia.com/physx/titles.html**).
На амбразуру брошена CellFactor: Combat Training – небольшая игра для демонстрации возможностей PhysX превратилась сегодня в полноценный и доступный для свободного скачивания шутер CellFactor: Revolution (**http://www.cellfactorrevolution.com**, 860 Мбайт).
Чтобы убедить геймеров в необходимости покупки за $150 и установки в компьютер еще одной PCI-карты со 128 Мбайт памяти на борту (так выглядит PhysX), в игру введены ограничения. CellFactor: Revolution запустится и без экзотического устройства, но тем, у кого нет AGEIA PhysX, будут недоступны многие эффекты и игровые режимы. И, что более важно, игроки без физических ускорителей не смогут использовать некоторые способы убийства врага, вроде растворения его в кислоте и т.п.
По отзывам на форумах для «пожилых» игр вроде World of Warcraft, AGEIA PhysX совершенно бесполезна. Но для более свежих проектов (Stalker: Shadow of Chernobyl, City of Heroes, City of Villains и т.п.) польза от карты есть. Даже на мощных системах (например, Intel Core 2 Quad Extreme, 4 Гбайт DDR2-800 и две видеокарты 8800GTX в SLI режиме) игроки отмечают рост FPS и снижение загрузки процессора на 30%.

Владельцев Xbox развели по национальным квартирам

Последнее обновление прошивки Xbox 360 порадовало геймеров прежде всего русскоязычным интерфейсом и тесной интеграцией с интернет-пейджером Windows Live Messenger (**http://www.beonlive.ru**). Теперь обладатели консоли могут посылать друг другу текстовые сообщения прямо во время игры. Пригодится и меню настройки «Уровень черного», оно полезно тем, кто подключает Xbox 360 к телевизору через VGA-вход.
Обновление залатало ряд «дыр», что, увы, заметно сократило возможности владельцев этой консоли для получения не предназначенных для них данных.
Как вы знаете, некоторые файлы на Xbox Live предназначены исключительно для конкретной страны, и «иностранные» пользователи не должны их получать. Характерный пример – фильмы, телешоу или новый набор карт для Gears of War, недоступный для Германии. До обновления ограничение обходилось за счет регистрации дополнительных аккаунтов с указанием нужной страны. Теперь этот метод на Xbox Live Marketplace не работает. Представители Майкрософт объясняют ужесточение региональной политики давлением со стороны поставщиков программ, требующих ограничения распространения своей продукции только указанными в лицензионных соглашениях странами.

Исключен из-за карты для Counter-Strike…

Один из учеников техасской школы решил попробовать свои силы в дизайне уровней и создал карту для популярного онлайнового шутера Counter-Strike. Увы, но новый уровень в точности повторял… план учебного заведения, где он получал образование. После того как эта информация дошла до директора, домой к учащемуся нагрянул наряд полицейских. В доме школьника был проведен обыск, в результате которого обнаружили пять мечей. Полиция попросила ученика удалить с компьютера игру и стереть саму карту. На этом беды юного «мэпмейкера» не закончились. Руководство школы присвоило ситуации третий рейтинг опасности, что означало автоматический перевод подозрительного любителя виртуальных перестрелок в другую школу. Такой стремительный и жесткий отклик, по всей видимости, объясняется недавней перестрелкой в американском колледже, в результате которой от рук корейского студента погибло 33 человека.

Instant Messenger для геймеров

В мае вышла очередная версия Xfire (**http://www.xfire.com**) – бесплатного ICQ-аналога, специально созданного для геймеров мировым чемпионом по Quake по имени Dennis «Thresh» Fong. Отличительные особенности «игрового пейджера» – поддержка более 800 игр, встроенный браузер онлайновых серверов, подключение к игре одним кликом мыши, возможность без переключений и зависаний получать текстовые и голосовые сообщения прямо в FPS или MMORPG. Ну а главная особенность Xfire – отслеживание в Интернете знакомых геймеров (а также «знакомых ваших знакомых» – до 50 человек) с показом, на каком сервере и во что они играют. Отыскав товарища, вы присоединитесь к поединку все тем же «одним щелчком мыши». В новой версии исправлены недоработки с Call of Duty 1/2, World of Warcraft и Dungeons & Dragons Online, а также «включена» поддержка последних релизов – The Lord of the Rings Online, Baseball Mogul 2008, Pro Evolution Soccer 2007 и т.д.
Загрузить 2.5 Мбайт инсталлятора можно прямо с сайта Xfire, там же отыщутся и «шкурки» для него. Конечно, этот пейджер не столь популярен, как ICQ. Зато его 8-миллионная аудитория состоит почти что из одних геймеров, что заметно облегчит поиск ваших постоянных партнеров по онлайну.

БЛОГОСФЕРА

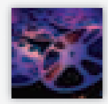
«Необычные фотографии»
http://blogs.mail.ru/community/neobichnoefoto



Кому читать /писать:
тем, кто хочет или умеет делать странные снимки.

Памятник джинсам, фотография глиною в башню и тому подобные приколы составляют суть и смысл этого блога. Вы не встретите тут многословных комментариев или бесконечных обсуждений, этот блог для глаз.
И в самом деле: фотоаппараты есть сегодня у каждого, даже в мобильном телефоне, но вот как сделать прикольный, загадочный или нетривиальный снимок, мало кто знает. Но многие хотят попытаться! Свидетельство тому – почти 29 тысяч участников этого сообщества. Полистайте снимки, поучаствуйте в конкурсах, и на вас наверняка накатит вдохновение.
Ну а если вы городской житель, то, возможно, вам больше подойдут не «Необычные фотографии», а «Тайны города» (http://blogs.mail.ru/community/tajnigoroda) – небольшое сообщество вооруженных фотоаппаратами горожан-романтиков…

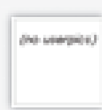
«Другое кино»
http://community.livejournal.com/drugoe_kino



Кому читать /писать:
тем, кто не хочет зря тратить время и деньги.

Лично у меня DVD-дисками забита пара картонных коробок, а то, что в них не поместилось, громоздится стопками на стойке с аппаратурой. Выкинуть жалко, смотреть невозможно. По-настоящему хороших фильмов среди этого «богатства» штук десять, ну от силы – двадцать. Рекламе и глянцевым изданиям уже не веришь, а потому покупка новых фильмов превращается в мучение – что же выбрать?..
Не одного меня мучает этот вопрос. В Сети хватает сайтов с рецензиями и критикой, но, увы, не все они беспристрастны и не на каждом из таких ресурсов вам будет позволено выступить с собственной рецензией.
«Другое кино» – попытка создать сообщество для любителей умных, необычных или редких фильмов. Тех, что обычно проходят мимо большинства или берут лавры на европейских фестивалях и почти никогда не получают «Оскар». Новые и старые, концептуальные и классические. Сообщество существует уже девятый год, насчитывает почти 10 тысяч участников и занимает первую строчку в категории «Развлечения» каталога блогов Яндекса. Понятно, что рецензий тут набралось немало. Сориентироваться в их обилии поможет поиск по блогу (ссылку на поисковик ищите на страничке «Информация о сообществе»). Хорошие фильмы иногда показывают и по телевидению. Потому запомните еще один адрес – http://community.livejournal.com/drugoe_tv. В этом блоге – анонсы «Другого кино» на ТВ.

«Мобильники»
http://community.livejournal.com/ru_mobile



Кому читать :
да, в общем-то, всем нам…

В этом сообществе, посвященном «мобильным телефонам», полторы тысячи его членов обсуждают не только сами аппараты, но и все, что с ними связано: операторов мобильной связи, сервис, игры, выход в Интернет и другие горячие темы. Естественно, тут можно поместить объявление о покупке/продаже телефона или получить квалифицированный совет по выбору модели, перепрошивке или другому вопросу.

Мини-игры. Наш выбор

МНОГИЕ ФЛЭШ-ПОРТАЛЫ ПРЕДЛАГАЮТ ПОСЕТИТЕЛЯМ ГОЛОСОВАТЬ ЗА ПОНРАВИВШУЮСЯ ИГРУ ИЛИ ВЫСТАВИТЬ ЕЙ ОЦЕНКУ. В СООТВЕТСТВИИ С НАБРАННЫМИ БАЛЛАМИ ФЛЭШКИ РАСПОЛАГАЮТСЯ В РЕЙТИНГЕ. ПОСЕТИТЕЛЬ, ГЛЯДЯ НА ТАКОЙ СПИСОК, СРАЗУ ПОНИМАЕТ, ВО ЧТО СТОИТ ИГРАТЬ. ПЕРЕД ВАМИ ЛУЧШИЕ ИГРЫ РЕЙТИНГОВ!

THE LAST STAND

http://www.gameland.ru/post/36317/the-last-stand.swf

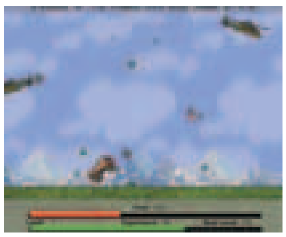
В конце мая TOP10 рейтинга GAMELAND online возглавлял этот увлекательный шутер с примесью RPG. Успех игрушки неслучаен: 12 ночных часов вы отбиваетесь от толп зомби, а днем добываете оружие, чините баррикаду и разыскиваете других выживших, которые помогут в бою.



INDESTRUCTOTANK

http://www.newgrounds.com/portal/view/371290

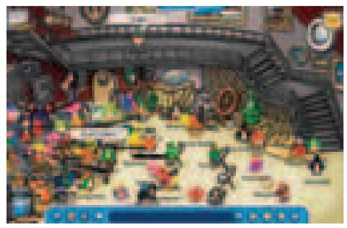
За месяц посетители Newgrounds.com сыграли в этот танковый шутер полмиллиона раз! Игра очень необычна – оружием служит… неуничтожимый танк, который таранит летающих врагов, используя отдачу от разрывов бомб и комбо-удары. Флэшка также доступна владельцам Wii на wii-flash.com.



CLUB PENGUIN

http://www.miniclip.com/games/club-penguin/en/

Смесь клуба, чата и игр – выбор 34-миллионной аудитории крупнейшего флэш-портала Miniclip.com. После регистрации вы становитесь виртуальным пингвином и можете общаться с себе подобными: танцевать, болтать, кидаться снежками и даже зарабатывать на обстановку комнаты.



CREATE-A-RIDE

http://game-portal.ru/flash/play-1362.html

У посетителей Game-Portal.Ru нет сомнений – эта флэшка самая лучшая, как по набранным баллам, так и по популярности. Ведь в ней все как в MTV'шной «Тачке на прокачку»! Вы оснащаете свою машину оборудованием и опциями, а потом на тюнингованной тачке участвуете в заездах.



Популярные блог-хостинги марта:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 52 блог-хостинга).

1.	LiveJournal http://www.livejournal.com	(57 тыс. записей/день, +3 тыс.)
2.	LiveInternet http://www.liveinternet.ru	(55 тыс. записей/день, +4 тыс.)
3.	Diary.ru http://www.diary.ru	(18 тыс. записей/день, +2 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru http://blogs.mail.ru	(14 тыс. записей/день, без изменений)
5.	LovePlanet.ru http://loveplanet.ru	(4 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Рамблер-Планета http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Дамочка.ру http://damochka.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Beon.ru http://beon.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)

Google научился подглядывать за игроками

Портал Dailytech (**http://dailytech.com**) бьет в набат: после покупки двух крупнейших рекламных интернет-агентств (Adscape и DoubleClick) компания Google получила патент на способ размещения рекламы в онлайновых играх. Речь идет о многопользовательских проектах, вроде Sims Online, Second Life и других MMO.

С точки зрения программистов такие игры – это продвинутые онлайновые чаты с удобным графическим интерфейсом и дополнительными возможностями. А потому, изучив поведение, проанализировав сообщения в чате и определив, какую музыку слушает геймер, можно предложить ему «правильную» рекламу – учитывающую музыкальные пристрастия человека или особенности региона, в котором он проживает. Особый интерес вызывает заявленная в патенте возможность «появления целевых рекламных сообщений непосредственно у пользователя прямо в игре». Не удивительно, что методика, предполагающая столь глубокое проникновение в частную жизнь, сразу же вызвала озабоченность у правозащитников и ажиотаж среди адвокатов. Google (**http://www.google.ru**) поспешил успокоить общественность: «Google регистрирует много патентов вне зависимости от того, собирается ли использовать их в будущем».

Konami распродаст музыку из своих игр

Известная компания Konami (**http://www.konami.co.jp**) заключила соглашение с Sony BMG Music Entertainment, которое позволит распространять музыку из игр в цифровом формате, сообщает Lenta.Ru.

Треки из игр Konami можно будет приобрести и скачать в музыкальных интернет-магазинах iTunes и Rhapsody. Кроме того, их распространением займутся провайдеры мобильных услуг. «Музыка всегда была одной из основ в играх Konami. Теперь потребители смогут прослушивать эти классические мелодии вне игр», – заявил Майкл Раджна (Michael Rajna), музыкальный менеджер Konami. Компания пока не сообщает, какие именно треки будут распространяться через сетевые сервисы. Возможно, это будет музыка из Silent Hill, Castlevania, Metal Gear Solid, Dance Dance Revolution и других хитов.

UT3 в нереальном разрешении

Поклонники Unreal Tournament получили возможность узнать чуть больше о создаваемом Epic Games (авторы Gears of War) мультиплатформенном шутере Unreal Tournament 3. На новом сайте, расположенном по адресу **http://www.unrealtournament3.com**, можно подписаться на новостную рассылку и посмотреть скриншоты будущего шутера. Картинки великолепны и выложены в огромном разрешении – 6500x3700 пикселей. Однако рассмотреть их в фотографическом качестве непросто. Мало того что каждая картинка тянет на 10 Мбайт, так еще и если просто щелкнуть по ссылке, то java-скрипт снизит разрешение до минимального. Впрочем, если пойти на хитрость и забить в адресную строку браузера URL вида **http://www.unrealtournament3.com/screens/UT3_xx.jpg** (вместо «xx» подставьте номер файла, который виден при наведении на картинку мышки), то скриншоты загрузятся в полном размере. Повозиться, поверьте, стоит, хотя бы для того, чтобы рассмотреть все детали. Кроме того, рекомендуем не пропустить и трейлер Unreal Tournament 3, который также можно скачать в разрешении HD (53 Мбайт, 720p). СИ

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 7.0

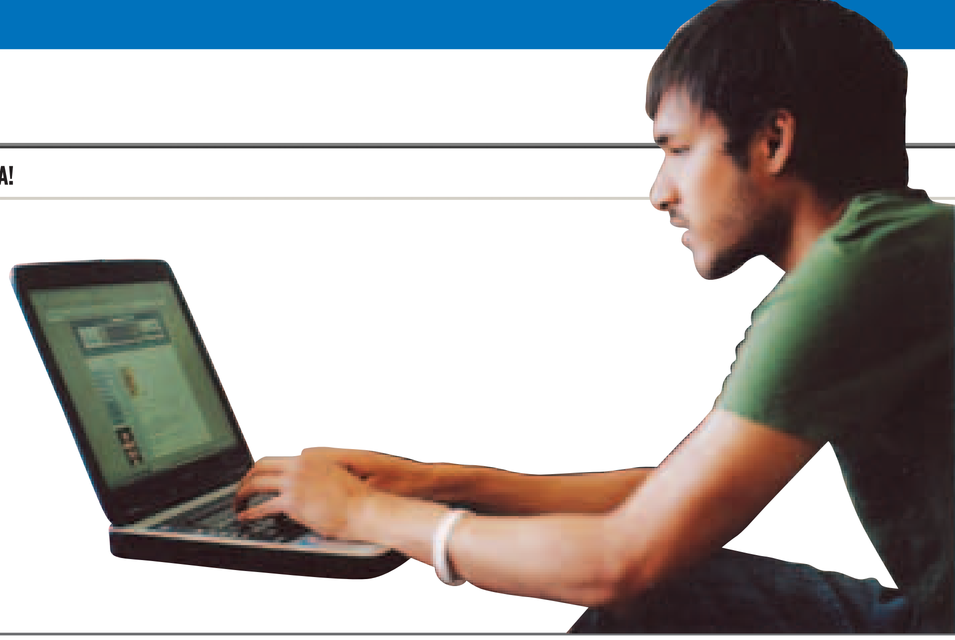
TORMENT

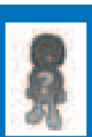
- **ЖАНР:** MMORPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** «Тормент»
- **ОНЛАЙН:** http://www.torment.ru

Возможно, вам не удастся прописаться в «Торменте». Адрес почтового сервера этой MMORPG значится в «черном списке» Spamhouse.org, и фильтры многих провайдеров безжалостно режут послания с кодами регистрации. Почему Spamhouse забанил «Тормент», точно сказать трудно, но предположить можно – последний раз об игре мне напомнила именно спамерская рассылка. Администрация Тормента знает о проблеме и, при неполучении кода, вам предложат ввести новый e-mail. Странности начинаются сразу после регистрации и входа в игру – выбора расы или класса персонажа нет. Вместо этого герои 1-3 уровней могут неограниченно изменять свои характеристики («статы»). После экспериментов с настройками и нескольких проигранных боев вы разберетесь, как работают статы и навыки. Совет: для начала установите наибольшее здоровье. Новичок сразу оказывается в Боевой цитадели, где может начинать драться с другими игроками. Не торопитесь и воспользуйтесь предложением Хранителя совершить виртуальный тур по Торменту – за какой-то десяток экранов мы узнаем много полезного о городе Макондо и его небезопасных окрестностях (впрочем, в этой экскурсии кое-что уже устарело…). Несмотря на обилие подсказок, видовых картинок и мини-карту (интерактивный компас), навигация в Торменте весьма запутанная и на первых порах ставит в тупик. Прежде всего, запомните Лобное место – именно тут есть все необходимое для старта. В Магазине и на Бирже покупаем экипировку, но деньги тратим внимательно! Использование предметов требует наличия у персонажа определенного уровня и навыков, потому следите за красным цветом – при покупке им отмечаются «недоразвитые» опции. Назначение Больницы и Кузницы понятно – лечение и ремонт. Камень Войны? На нем кланы бросают вызов друг другу и мирятся.

Из относительно необычных зданий отметим Стойло, тут покупают (внимание: ограничения по уровню персонажа и навыку «Дрессировка»!) ручных зверей, которые, после приручения, будут драться вместе с вами. Другая достопримечательность – Столб Отречения. Прикоснувшись к нему, можно не только покинуть клан или выполнить квест, но и также… сбросить все параметры персонажа и начать игру заново! Боевка в Торменте стандартная, приятное дополнение – выбор ограничения времени на ход, рунная магия и упомянутые ручные животные. PvP приветствуется – в игре есть места, где разрешено вмешательство в любой бой и нападение на персонажей (Ущелье Отступников, Дикие Земли, Забытый Переулок и т.д.). В Диких Землях небезопасно – тут водятся хищные звери (боты-NPC). Но это очень важное место для жителей Макондо. Убийство монстров – основной путь добывания ценных вещей для прохождения квестов. После 5 уровня в Храме Склонностей дадут квест на получение склонности к Хаосу, Свету, Тьме и Порядку. Склонность – это доступ к особой магии, которая, увы, либо действует в определенное время суток, либо имеет ситуационные ограничения. Проект понемногу развивается, и мир Тормента пока выглядит хаотичным, потому дадим стандартный совет: читайте руководство (http://manual.torment.ru), не стесняйтесь спрашивать опытных игроков. И о деньгах. Как обычно, игровую валюту можно прикупить у дилеров за «вебмани» WMZ, то есть за настоящие деньги…

Пройти игру? С Интернетом – проще некуда!





Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

Компьютерные игры, несмотря на кажущуюся простоту, скрывают немало подводных камней. Бывает, расправляешься с противниками, выполняешь задания, движешься к цели и горя не знаешь: кажется, еще чуть-чуть и главный злодей будет повержен. Но вдруг натыкаешься на очередную загадку, и ни с места. Что имели в виду разработчики? Как поступить? Где взять необходимый предмет? Где выход с уровня? Уверен, вы не раз задавались этими вопросами и проклинали разработчиков за нелогичность головоломок.

Винить тут, правда, нужно матушку-природу. Каждый человек мыслит по-своему. Если взять пару индивидов с примерно равным уровнем IQ, нередко случается, что один с легкостью справляется с первой задачей и ничего не может поделать с третьей, другой щелкает ребусы как орехи, но… спотыкается именно на первой головоломке. В общем, наличие в играх сложностей неизбежно. И если своими силами ничего не поделать, имеет смысл обратиться к специализированным сетевым ресурсам, посвященным прохождению игр.

Родина превыше всего!

Начнем с русскоязычных сайтов, где публикуются прохождения и чит-коды для игр всех жанров. Самая обширная база чит-кодов расположена на Cheats.RU (**http://www.cheats.ru**). Обновляется она ежедневно и содержит коды и утилиты, пожалуй, для всех существующих игр. Из новинок, к примеру, автор обзора едва ли слышал даже половину, хотя следит за ними пристально.

Приятно удивляет, что здесь не упускают из виду ни одной платформы. Коды есть для игр, вышедших на PC, PlayStation 2/3, Xbox, Xbox 360, Wii, PSP, Dreamcast, GameCube и даже Nintendo 64.

Не радует функциональность сайта и то, что читы публикуются в «оригинальном» виде, то есть без перевода текстовых описаний пользы от применения того или иного кода и т.п. Впрочем, этим же недостатком грешат и другие представленные в этом обзоре сайты.

Мощная база чит-кодов, сохранений и трейнеров есть и на Absolute Games (**http://www.ag.ru/cheats**). Для свежей S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl тут аж 8 трейнеров и 2 сохранения – на все случаи жизни.

Выделяется на общем фоне ресурс 7Wolf. Помимо базы чит-кодов, на нем есть регулярно обновляемый раздел прохождений (**http://www.7wolf.ru/index_list_solution.zhtml**), которые, что отрадно, пишутся именно для этого сайта. Да, материалов могло бы быть и больше, но радоваться нужно и тому, что уже есть. За последний месяц на сайте размещено шесть прохождений. Учитывая весенний неурожай на интересные игры – вполне неплохо.

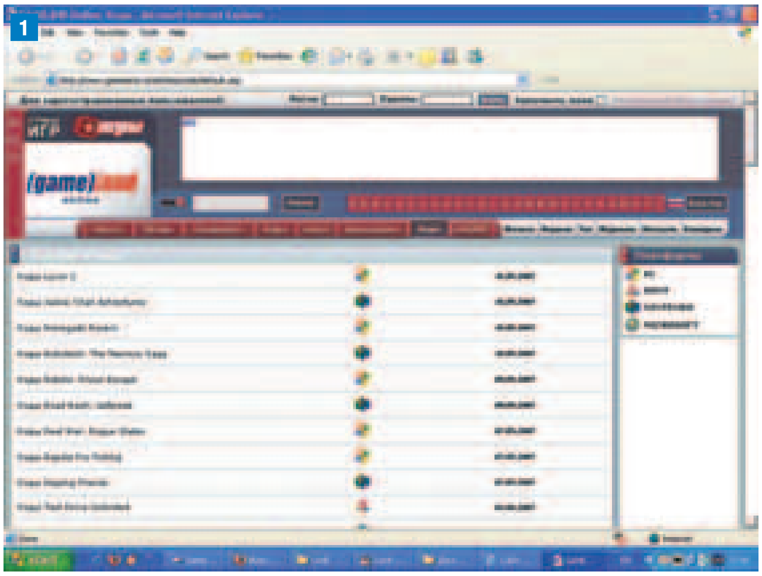
С той же периодичностью появляются прохождения и на PlayHard.ru (**http://www.playhard.ru/index.html/path-Solutions**). В литературном плане они значительно лучше тех, что публикуются на 7Wolf, но им не хватает подробностей. Отдельный раздел проекта – описания квестов EverQuest 2 (**http://eq2.playhard.ru/quest.php**). Поклонники этой MMORPG должны обратить на него внимание.

С чувством гордости упомянем и родной портал GAMELAND Online. База чит-кодов (**http://www.gameland.ru/articles/code/default.asp**) постоянно обновляется и, что важно, содержит данные не только по компьютерным, но и по консольным играм. Отфильтровать информацию «по платформам» можно с помощью соответствующей кнопки в правом верхнем углу экрана. Кроме того, есть на нашем сайте и специально созданные для него руководства и прохождения (**http://www.gameland.ru/articles/walk/default.asp**). Посвящены они в основном онлайновым играм, появляются не слишком часто, но внимания, безусловно, заслуживают.

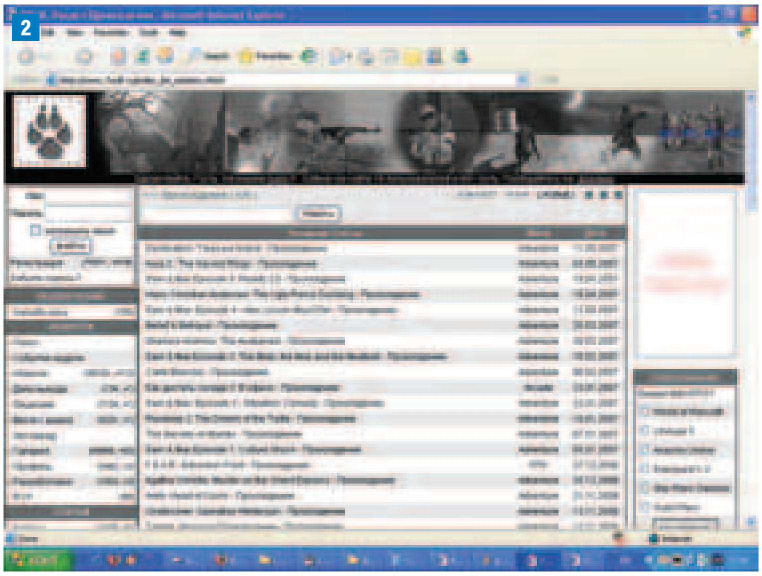
Любители квестов и приключений могут внести в закладки сайт QuestGame (**http://questgame.ru**), на котором публикуются прохождения многих квестовых игр.

Подробнее о терминах

Руководство – это подробное описание функций, персонажей, предметов и других особенностей игры. В таких публикациях, как правило, рассказывается о выполнении основных сюжетных квестов и способах получения самых лучших артефактов, но без подробностей прохождения. Собственно, для этого предназначены тексты-прохождения («солюшены» от англ. solution – решение), в них четко описывается, что и где нужно делать для дальнейшего продвижения в игре. Трейнеры – специальные программы, позволяющие преображать игровые файлы, уже загруженные в память компьютера, тем самым увеличивая характеристики персонажа или снабжая его дополнительными деньгами и оружием. Использовать трейнеры нужно с умом, ведь есть риск «втянуться» и применять их при малейшей необходимости, даже не пробуя решить проблему обычным путем. Интерес к игре в таком случае исчезает почти тут же. Нередкие на просторах Сети сохранения обычно сделаны по достижении в игре какой-то важной цели или же после прохождения трудного участка. Учтите, в 99% случаев изменить ник героя нельзя, так что придется доигрывать, скрываясь под псевдонимом автора save-файла.



1 Наш родной портал GAMELAND Online. Обратите внимание на количество информации в базе чит-кодов – тут, похоже, мы лидеры.



2 Непритязательный дизайн 7Wolf.ru не соответствует хорошему качеству публикуемых тут прохождений.

3 Gamefaqs – пожалуй, лучший западный ресурс, посвященный прохождению игр. Последняя надежда неудачливого геймера!..

4 CHEats MAXimal – все коды (и только они!) на жестком диске вашего компьютера.



База читов? Прямо на PC!

Онлайновых и качественных сборников чит-кодов в Сети вполне достаточно, чтобы избавить игрока от трудностей с той или иной игрой. Увы и ах, далеко не каждый пользователь может постоянно обращаться к интернет-ресурсам: Интернет есть не у всех и не всегда, особенно это касается жителей отдаленных уголков страны. Есть ли выход? Конечно! Просто нужно найти такую базу кодов, которую позволено загрузить на свой PC.

Жаль, что ресурс все еще находится в зародышевом состоянии. Надеемся, он скоро наберет хороший ход. А пока квестоманы могут заглядывать в раздел «Прохождения и коды» на Quest games (**http://quest-gamez.ru/show_type/3**).

Последняя надежда

Возможно, что, исследовав содержимое отечественных сайтов, вы не нашли нужной информации. К сожалению, такое случается, пусть и нечасто. Что же делать? Знамо дело – задать вопрос на форуме и обратиться к западным ресурсам. С первым все просто. В этой колонке исправно появляются обзоры русских и зарубежных сайтов, посвященных популярным играм. Почему бы не обратиться со своей бедой к посетителям их форумов? Уверяю, всегда найдутся знатоки, которые не прочь потратить время на разжевывание подробностей о том или ином аспекте игры, главное – уметь общаться с людьми и… знать иностранные языки. Другой вариант – задать вопросы на форумах отечественных издателей локализованных игр. Увы, этот совет – не панацея, отнюдь не каждая игра официально издается в России, а отвечать на вопросы о чужих проектах, понятное дело, никто не будет.

Впрочем, есть универсальное решение – почитать англоязычный сайт GameFAQs (**http://www.gamefaqs.com**). Этот сайт одним из первых публикует чит-коды и прохождения (как правило, их отсюда и копируют другие ресурсы). Если игра выходила в Японии, США или Европе (это не русский проект), то почти наверняка здесь есть вся информация о ее секретах. И наоборот, если на GameFAQs ничего нет, то этого нет нигде. Так что вспоминайте английский – и вперед! СИ



Открытые бета-тесты июня

ЕСЛИ ВЫ ПОЛЬЗУЕТЕСЬ НЕ ICQ, А СПЕЦИАЛЬНЫМ «ГЕЙМЕРСКИМ» ИНТЕРНЕТ-ПЕЙДЖЕРОМ XFIRE (HTTP://WWW.XFIRE.COM/XF/DOWNLOADS) И ВДОБАВОК ЛЮБИТЕ CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE, ТО У ВАС ЕСТЬ ШАНС ПОМОЧЬ РАЗРАБОТЧИКАМ ПЕЙДЖЕРА ИНТЕГРИРОВАТЬ В НЕГО СТАТИСТИКУ ДЛЯ МУЛЬТИПЛЕЕРА ЭТОГО ЭКШНА. ИНСТРУКЦИИ ПО ПРИСОЕДИНЕНИЮ К ТЕКУЩЕМУ БЕТА-ТЕСТУ ВЫ ОТЫЩЕТЕ В СООТВЕТСТВУЮЩЕМ РАЗДЕЛЕ ФОРУМА XFIRE. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: РЕЧЬ ИДЕТ ИМЕННО О COD:UO. СБОР СТАТИСТИКИ ДЛЯ МУЛЬТИПЛЕЕРА CALL OF DUTY В XFIRE УЖЕ ОТЛАЖЕН, А ОЧЕРЕДЬ CALL OF DUTY 2 ПОКА НЕ ПОДОШЛА... ТЕПЕРЬ ПЕРЕЙДЕМ К ТЕСТАМ ИГР, А НЕ УТИЛИТ.

Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Granado Espada

Лучшая южнокорейская игра 2006 года добралась до западных геймеров – у Granado Espada (**http://www.granadoespada.sg**) начался период pre-open beta. Попасть в бету не так просто – сначала, следуя инструкциям на сайте, регистрируем «игровой паспорт», затем входим под выбранным логином и паролем на сайт и активируем «Granado Espada pre-open beta space». Лишь после этого с установленным клиентом GE попадаем в игру.

У этой MMORPG есть еще и подзаголовок – Sword of the New World, и вот он-то полностью отражает суть игры: фэнтези в антураже европейской колонизации Нового Света в XVII столетии. Необычное сочетание сулит не только увлекательные приключения на новом континенте, поиск сокровищ, магию, но и непривычные в MMORPG архитектуру и одежду в стиле барокко. Однако главная особенность GE в том, что под командованием геймера окажется не один, а сразу три персонажа (стартовые классы, доступные в семейном Бараке, это Fighter, Wizard и Scout, потом к ним добавятся Musketeer или Warlock). Управление группой обеспечивается системой Multiple Character Control и очень похоже на то, что принято в однопользовательских компьютерных или консольных RPG (ведущий персонаж и AI для остальных). Кстати, всего разрешено иметь до 36 игровых персонажей!

Есть небольшие нововведения и в «боевке»: кроме стандартных одиночных PvE и PvP, существуют и групповые Family vs Family (FvF) и City vs City (CvC). Графика у Granado Espada приличная (движок имеет премию за технологическое совершенство), но картинка на мониторе понравится далеко не всем. Женщины выглядят великолепно – стройные и грациозные красавицы. Мужчины выглядят... точно так же, стройными и грациозными, с прическами и в одеждах XVII века их на первых порах совсем непросто отличить от противоположного пола.

Загрузка клиента – дело нелегкое. Размер – 3.5 Гбайт, да и компьютер потребуется относительно мощный – Pentium 4 2 ГГц, 1 Гбайт оперативной памяти, видеокарта не хуже GeForce FX 4Ti/ Radeon9000. Но потратить время и поучаствовать в этом тесте стоит. Помимо вышеперечисленного, в Granado Espada нас ждет еще немало интересного – NPC Cards для создания вспомогательных персонажей, настоящие семьи (персонажи и правда имеют одну фамилию!), экономящие время в пути waypoints, личные квестовые зоны (instances) и многое другое.

With Your Destiny: Episode 1

Малайзия, Южная Корея, Япония, Филиппины, Китай, Тайвань и Бразилия – таков ареал распространения With Your Destiny (**http://www.wydglobal.com**). При этом на форумах и сайте разработчики отчаянно призывают пользователей общаться исключительно на английском. Сообщения на любом ином языке безжалостно удаляются, поскольку это идет вразрез с планами Joyimpact по завоеванию (да-да, вы угадали!) мирового признания.

По сравнению с современными MMORPG английская версия довольно пожилой With Your Destiny не покажет вам ничего нового – четыре класса (Trans Knight, Foema, Beast Master и Hunter), 350 квестов, верховые животные, самодельный движок и яркая графика. Чем же завоевывать избалованную англоязычную аудиторию? Наверное, бесплатным доступом, частыми внутриигровыми «эвентами» (тут есть изюминка – временное 20% снижение запаса здоровья у монстров), противоборствующими королевствами с налогами и бонусными предметами для «подданных».

Рекомендуем тестировать With Your Destiny владельцам устаревших компьютеров. Если не испугаетесь конкуренции с трудолюбивыми азиатскими геймерами, а эта MMORPG запустилась на вашей машине, прикиньте – не оставить ли эту игру на жестком диске надолго?

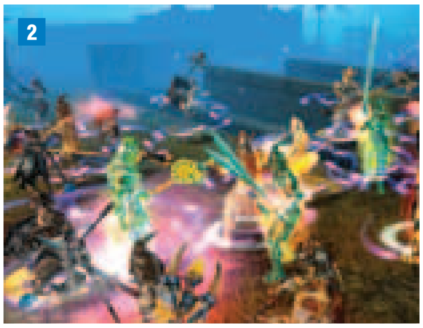
Arindal

Возможно, вы желаете поупражняться в немецком, французском или даже голландском языке. Причем сделать это хотите в непринужденной игровой обстановке, в компании носителей языка и в отсутствие китайских геймеров. Нет ничего проще: выбирайте малоизвестную локальную европейскую MMORPG, о которой, тьфу-тьфу, не знают в Азии, и общайтесь! Все будет очень пристойно – почти без насилия, ботов и фармерства.

Arindal (**http://www.arindal.com**) – межплатформенный (Mac, Windows, браузерная Java-версия) и лицензированный клон древнего макинтошевского Clan Lord'a, вполне подходит на эту роль. Виртуальный город-государство населяют немцы и прочие граждане ЕС. Пока идет бета-тест, играть в Arindal можно бесплатно, достаточно скачать клиент (2.8 Мбайт). Бесплатно – это правильно, поскольку 2D-графика в стиле первых MMORPG и интерфейс, требующий временами текстовых команд, отпугнут многих. А зря. 10 рас, 4 класса, понятная система развития навыков и отсутствие PKilling'a (только PvP на аренах) помогут сосредоточиться на отыгрыше роли и общении. К моменту выхода этого номера в Arindal, скорее всего, будут доступны арены для Capture The Flag, это сделает тестирование еще веселее. СИ



1 Графика Granado Espada порой озадачивает. Изящные каблуки, длинные волосы, красивые ноги? Не напрягайтесь, с точки зрения разработчиков, в XVII веке таким мог быть мужчина!



2 Хотя у английской версии With Your Destiny пока еще сохраняется статус «бета», сервера этой нетребовательной к «железу» и очень красочной MMORPG не пустуют.



3 Arindal – социальная MMORPG со всего лишь одним боевым и целыми тремя вспомогательными классами.



Call-in Radio Сам себе DJ

«ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ ПОСЛЕ ИГРЫ?» – ЗАДУМАЛСЯ КАК-ТО РЕДАКТОР «СИ». ДЛЯ ПОИСКА ОТВЕТА ПРИШЛОСЬ СДЕЛАТЬ ЗВОНОК ДРУГУ.

Собирать компьютер своими руками, чтобы он удовлетворял даже самым изысканным вашим требованиям. Месяцами придирчиво выбирать комплект носимых с собой гаджетов. Ведь надо, чтобы многочисленные маленькие устройства работали, как одно целое, дополняя друг друга, и еще и умели запускать действительно интересные игры. Покупать вместо обычных «мобилок» ультрасовременные смартфоны, да такие, чтоб были не просто крутыми, а обладали оптимальным соотношением цена/функциональность. Столь скрупулезный подход к делу частенько отличает нашего брата: когда разбираешься в электронных игрушках, руки чешутся навести в них порядок, сделать так, чтобы они работали в унисон именно с вашим стилем жизни, соответствовали вашей индивидуальности. И неважно, идет речь о сборке домашнего кинотеатра, покупке Bluetooth-гарнитуры или новой портативной консоли.

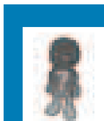
Пожалуй, единственной вещью в электронном мире, которую до сих пор нельзя было изменить в свою пользу, были телефонные гудки, которые мы слышим в трубке, дожидаясь ответа. Так было пока компания МТС не представила услугу «Good'OK», позволяющую абоненту выбирать и устанавливать мелодии и фразы, которые будут проигрываться в телефонной трубке вызывающих его людей вместо привычных гудков. Прямо при подключении услуги вы получаете базовый набор из нескольких мелодий (ребята из МТС называют его «музыкальная шкатулка»), и затем – можете за отдельную плату дополнять свою коллекцию из огромной (более 3500 песен), постоянно растущей базы. Вы получаете возможность решать, в какой день и в какой промежуток времени, какому абоненту или группе абонентов какие мелодии проигрывать – фактически составляя свою сетку вещания своей маленькой музыкальной станции! Можно в свое рабочее время настраивать собеседников на соответствующий лад жестким индастриалом, можно – сделать так, чтобы во время своих многочисленных вечерних звонков Любимая слышала «вашу» песню, можно, наконец, выразить свое истинное отношение к дню Святого Валентина, проигрывая звонящим песню «Love Hurts», чтобы все почувствовали, как сильно вы хотели потратить на пиво безумные деньги, ушедшие на букеты!

Эта затея МТС оригинальна еще и тем, что технически процесс проигрывания мелодии происходит «на стороне сервера» (так же дела обстоят, к примеру, с сообщениями голосовой почты), так что и для управления услугой, и для прослушивания мелодий подходит абсолютно любой телефон! Поэтому воспользоваться новым способом самовыражения смогут и ваши друзья с менее современными трубками. Тут-то и пригодится возможность дарить мелодии другим абонентам с подключенной услугой «Good'OK»!





Игра для Xbox 360 своими руками



Автор:
Станислав Горнаков
www.gornakov.ru

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Вы когда-нибудь мечтали создавать свои собственные игры для приставки Xbox 360? Увы, до недавнего времени консольные игры были по зубам только крупным игровым студиям, располагавшим особым программным набором разработчика для Xbox 360 (SDK – Software Developer Kit). Обычному человеку приобрести его непросто, да и стоимость составляет не один десяток тысяч долларов. Однако летом 2006 года появились слухи о выпуске корпорацией Microsoft общедоступных программ для разработки игр под Xbox 360 и Windows.

В конце августа и ноябре 2006 года действительно вышли сначала первая, а затем и вторая бета-версии студии разработки игр под названием XNA Game Studio Express. Одиннадцатого декабря 2006 года студия стартовала официально, а в апреле 2007 года корпорация Microsoft выпустила улучшенную и доработанную версию под названием XNA Game Studio Express 1.0 Refresh.

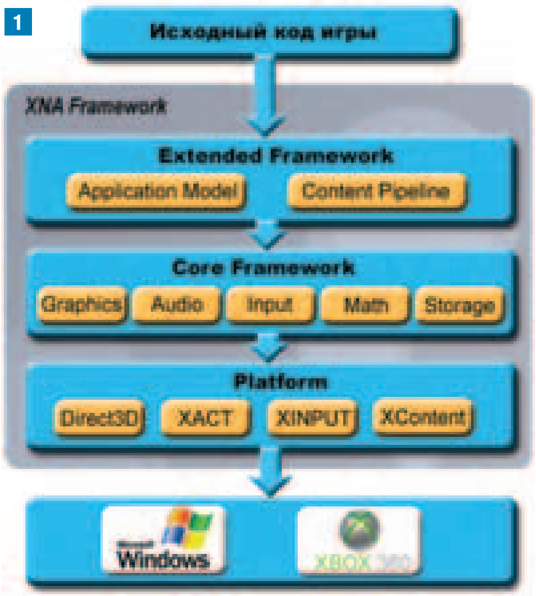
Журнал «СИ» предлагает цикл статей, помогающих научиться делать свои игры для Xbox 360 с использованием XNA Game Studio Express. От номера к номеру вы шаг за шагом изучите процесс создания небольшой двухмерной игры. Мы начнем с самых азов, а закончим на том, что запустим свой проект на Xbox 360.

Что нужно знать?

Игры для Xbox 360 с использованием XNA Game Studio Express пишутся на языке программирования C#. Это один из самых перспективных и относительно несложных языков программирования. С его помощью можно решать любые задачи. Для понимания сгодится любой уровень знакомства с основами программирования, но даже если вы не знакомы ни с одним языком, не отчаивайтесь! Этот цикл статей построен из расчета на то, что читатель мало знаком с предметом, но имеет огромное желание научиться делать свои игры. Если вы не сможете понять одну из частей исходного кода программы с первого раза,



1



2



то уверен, что со второго или третьего освоите его точно!

Что необходимо иметь?

Для создания консольных игр нам понадобится, прежде всего, компьютер с операционной системой Windows XP SP2 или Windows Vista. Обязательно потребуется подключение к Интернету, причем скорость его не слишком важна. Наконец, сама приставка Xbox 360 с жестким диском и программные средства от Microsoft. Программные средства – это инструментарий Visual C# Express и студия разработки игр XNA Game Studio Express 1.0 Refresh. Эти средства разработки распространяются бесплатно и доступны для свободного скачивания в Интернете, но их общий объем составляет около 600 Мбайт. Поэтому все нужные программы вы найдете на DVD к следующему номеру «СИ». Что касается приставки, можно обойтись и без нее, но тогда у вас не будет возможности тестировать и запускать игры на Xbox 360. Теперь давайте уделим немного внимания программным средствам, которыми придется пользоваться во время разработки консольной игры.

Инструментарий Visual C# Express

Для создания программ под любые операционные системы программисты всегда используют так называемые инструментальные средства (инструментарии) или интегрированные среды программирования. Как правило, в такой комплекс программных средств входит текстовый редактор, интеллектуальная система подсветки синтаксиса и выявления ошибок в коде, компилятор, сборщик проекта, отладчик, профайлер и многое другое. Постепенно времена командных строк и черных окон уходят в прошлое. Сейчас гораздо приятнее и удобнее работать с красиво оформленной программной средой, предоставляющей программисту максимум возможностей и комфорта.

Мы будем работать с программными продуктами от Microsoft. Эта корпорация имеет множество различных инструментов, но основные средства – это Visual Studio, Visual C# Express, Visual C++ Express, Visual J# Express и Visual Basic Express. Все инструменты с приставкой Express распространяются бесплатно и, как видно из названий, предназначены для работы с одним из языков программирования. Нам понадобится Visual C# Express.

Инструментарий Visual C# Express предоставляет программисту огромные возможности в создании программ любой сложности, но это совсем не означает, что его трудно освоить. Вам достаточно научиться пользоваться текстовым редактором для написания кода программы, компилировать и собирать проект, а также переносить его на приставку. Все это решается с помощью пары кликов мышки, и в дальнейшем, при создании первого проекта, мы обязательно изучим эти действия.

Студия разработки игр XNA Game Studio Express

Студия XNA Game Studio Express – это отличный программный продукт, значительно упрощающий создание игр как для приставки Xbox 360, так и для операционной системы Windows. Студия предназначена для разработчиков-любителей, программистов-одиночек, студентов, новичков в программировании, да и вообще всех желающих попробовать свои силы в создании игр.

Работая со студией XNA Game Studio Express, вы имеете право создавать только некоммерческие игры для Xbox 360 и любые виды коммерческих и бесплатных игр для операционных систем Windows XP и Windows Vista. Создав игру для приставки Xbox 360, вы можете запустить ее как на своей консоли, так и на любой другой, но при одном условии. Чтобы запускать игры на Xbox 360, вам обязательно придется приобрести подписку клуба XNA Creators Club, о котором мы поговорим в конце статьи. К слову, в ближайшее время ожидается выход профессиональной версии программы, с помощью которой уже можно будет создавать полноценные коммерческие проекты.

Сама студия XNA Game Studio Express не имеет графического интерфейса и встраивается в Visual C# Express. На этапе создания проекта в этом инструментарии вам будет предложено выбрать один из шаблонов приложения (Windows Game или Xbox 360 Game), который изготовит за вас каркас готовой игры. Шаблонный каркас игры содержит полный комплекс по синхронизации и визуализации игровых циклов, упрощенный вариант загрузки графической составляющей проекта, автоматическую настройку видеорежимов и многое другое. То есть, студия – это готовая библиотека системных классов и методов, на базе которых можно быстро и легко создать свою игру. Вся библиотека классов студии основана на платформе XNA Framework, о которой нам стоит поговорить отдельно.

Платформа XNA

Платформа XNA Framework – это огромный набор системных классов, построенных на базе библиотеки .NET, которая, по своей сути, является прослойкой между аппаратной частью устройства и исходным кодом игры. Если попытаться представить графически взаимодействие игры через прослойку классов XNA Framework с устройством (Xbox 360 или ПК), можно получить вот такую схему (рис. 1). Принцип работы XNA Framework чем-то напоминает схему работы с DirectX, но в основе библиотеки XNA лежат несколько другие компоненты и механизмы взаимодействия с аппаратной частью устройства. На рисунке видно, что вся платформа XNA Framework состоит из трех уровней абстракции, через которые игра обращается к операционной системе устройства, а та, в свою очередь, взаимодействует с аппаратной частью устройства.

Первый уровень абстракции носит название Extended Framework (Расширенный каркас). В состав расширенного каркаса классов входит два компонента Application Model (Модель приложения) и Content Pipeline (Конвейер контента). Эти компоненты содержат большой набор системных высокоуровневых классов. В частности, Application Model создает синхронизацию и визуализацию игровых циклов, берет на себя управление

В ближайшее время ожидается выход профессиональной версии программы, с помощью которой уже можно будет создавать полноценные коммерческие проекты.



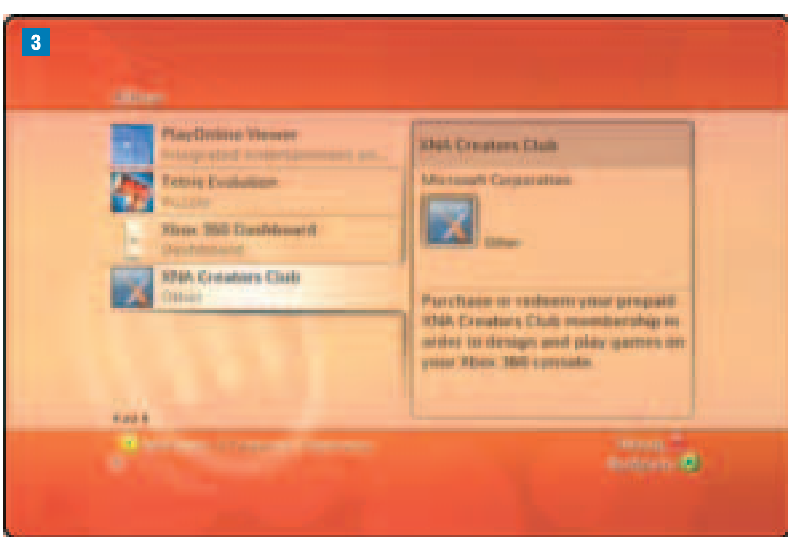
Вы можете всего парой строк исходного кода загружать в программу любое игровое содержимое, не обращая внимания на текущий формат файла!



рисованием сцены, загрузку ресурсов игры и многое другое. Все элементы Application Model преподносятся в виде готового шаблона игры с небольшим количеством строк исходного кода, в которые вам необходимо просто вставлять свои строчки.
Второй важный компонент расширенного каркаса классов – Content Pipeline, предназначенный для упрощения загрузки в программу игровой начинки (графические изображения, звуковые данные, 3D модели…). В DirectX приходилось писать десяток-другой строк исходного кода, чтобы загрузить трехмерную модель! Более того, загружать можно было только определенные графические файлы, которые DirectX «понимал». Для остальных типов моделей и изображений приходилось писать свои экспортеры или искать инструменты для конвертирования данных в необходимый формат. В XNA Framework дело значительно упростилось, и вы можете всего парой строк исходного кода загружать в программу любое игровое содержимое, не обращая внимания на текущий формат файла. Конвейер контента понимает следующие форматы:

- *Трехмерные модели – Mesh (X-файл) и формат FBX.*
- *Графические изображения – поддержаны наиболее распространенные графические форматы DDS, BMP, JPG, PNG и TGA.*
- *Материал – имеется поддержка формата FX.*
- *Аудиоданные – формат WAV.*

Второй уровень абстракции на приведенной схеме носит название Core Framework (Основной каркас). Этот уровень включает ядро платформы XNA Framework и обеспечивает базовые механизмы работы всей библиотеки в целом. Core Framework содержит несколько компонентов – Graphics, Math, Input, Audio и Storage. Все имеющиеся классы упрощают работу соответственно с графикой, звуком, устройствами ввода информации, математическими операциями и работу с данными для записи или чтения их с файловой системы устройства.
Графическая часть библиотеки, представленная классом Graphics, полностью исключает работу с фиксированным конвейером, присущим всем программам с использованием DirectX. DirectX до последних девятой и десятой версий имел два конвейера, фиксированный и программируемый. Второй конвейер характерен тем, что все работы с вершинами объектов, пикселями текстур, материалом, светом, матрицами организовывались посредством шейдеров. Тогда как в фиксированном конвейере можно было не использовать шейдеры. В XNA Framework используется только программируемый конвейер. Все операции со светом, материалом, матрицами, текстурами необходимо производить только через шейдеры. В связи с этим в XNA Framework предусмотрены два разных класса BasicEffect и Effect. Класс BasicEffect позволяет не писать и не использовать код шейдера, или, в крайнем случае, не писать супермощные шейдерные программы. Тогда все вышеперечисленные операции будут выполняться в простом штатном режиме, а система сама обработает данные с внутренними значениями по умолчанию. Такой подход позволяет создавать игры начинающим программистам, и мы в полной мере воспользуемся такой возможностью.
В свою очередь, класс Effect представляет полный спектр работы с шейдерами всех трех версий. По умолчанию применяется вторая и выше версия шейдеров, при желании можно использовать и первую версию шейдеров, но только для компьютерных систем.
Компонент Math, или математическая библиотека, содержит большое количество классов, структур и методов для работы с векторными данными, матрицами, операциями по трансформации, переносу, преобразованию и так далее. В качестве основной системы координат в XNA Framework применяется правосторонняя система координат, но об этом мы поговорим подробно в следующих частях публикации.
Библиотека Input содержит набор инструментов для работы с устройствами ввода информации. К устройствам ввода информации традиционно причисляются клавиатура, мышь и джойстик. Клавиатура, мышь и джойстик повсеместно используются в компьютерных системах и в играх в том числе. В приставке Xbox 360 можно работать только с джойстиком и клавиатурой.
Работа со звуком в XNA Framework построена на базе компонента Audio и кроссплатформенной утилиты XACT. С помощью этой утилиты или даже отдельной программы создаются специализированные звуковые проекты, которые при помощи компонента Content Pipeline загружаются в игру. Такой подход сделан намеренно, дабы иметь возможность работать со звуковыми данными вне зависимости от платформы, будь то компьютер или Xbox 360.
Компонент Storage организует работу с файловой системой устройства. Здесь доступен набор стандартных операций по записи и чтению данных, удалению, перезаписи и так далее. Это стандартный набор для любого устройства с файловой системой организации хранения данных, который может потребоваться в играх, например для сохранения игры или ее последующей загрузки.
Последний уровень Platform (Платформа) – это самый нижний и независимый уровень абстракции или набор классов, осуществляющий обращение непосредственно к системе и аппаратной части устройства. Доступ к компонентам этого уровня у программиста есть, но если их использовать, то это значительно затруднит портирование созданного приложения на другие платформы. Более того, не рекомендуется использовать прямое обращение исходного кода игры к прослойке этих компонентов, и по большому счету ваша игра даже не должна подозревать об этом уровне абстракции.
Разобравшись с основами составляющей всей платформы XNA Framework и программными средствами, можно двигаться дальше. Чтобы запустить созданную игру на Xbox 360, вам обязательно понадобится приобрести подписку клуба XNA Creators Club и загрузить на





приставку программу XNA Game Launcher.

Клуб разработчиков игр XNA Creators Club

Клуб разработчиков игр был организован Microsoft при выходе первой версии XNA Game Studio Express. Подписка на членство в клубе XNA Creators Club обойдется вам в 49 долларов за четыре месяца и в 99 долларов за год, и это единственная плата или единственная растрата с вашей стороны. Если сравнивать стоимость SDK для Xbox 360 в несколько десятков тысяч долларов, то даже годовая подписка клуба выглядит на этом фоне сущим пустяком.

Для оформления подписки клуба необходимо обязательно иметь приставку Xbox 360 и возможность доступа в Xbox Live, то есть подключение к Интернету. Только обладатели этой приставки могут приобрести подписку клуба, поскольку все действия по вступлению в клуб XNA Creators Club производятся непосредственно с консоли через сервис Xbox Live. Дополнительно вы должны иметь в Xbox Live свой зарегистрированный Gamertag, а также, как минимум, бесплатную серебряную подписку Silver Xbox Live.

Заплатить за членство в клубе можно только банковской картой Visa Classic, Master Card или American Express. Карты Visa Electron или Maestro Card, а также Microsoft Points к оплате не принимаются. Возможно, вам придется оформить свою банковскую карту (если таковой не имеется) либо, если вы еще не достигли совершеннолетия, поговорить с родителями и попросить их оплатить вашу подписку в клубе. Но прежде чем вступать в клуб, необходимо посетить сервис Xbox Live и добавить номер банковской карты к своим данным. Давайте предположим, что вы уже имеете карту и рассмотрим, как добавить номер и оплатить подписку клуба.

Включите приставку Xbox 360, войдите в Интернет, загрузите на приставке свой профиль (Gamertag) и войдите в сервис Xbox Live под своим именем. Меню приставки Xbox 360 имеет несколько различных тематических вкладок. Переход по вкладкам осуществляется рычажком джойстика вправо или влево. Каждая вкладка или страница имеет дополнительные ссылки, открывающие новые вложенные страницы. Для выбора той или иной ссылки необходимо выделить эту ссылку курсором джойстика, а затем нажать кнопку с заглавной буквой А. Для возврата на предыдущую страницу используется кнопка с буквой В. Дополнительно могут применяться и другие кнопки, о чем вам на каждой новой странице внизу экрана будет сообщаться отдельно.

Зайдя в Xbox Live, необходимо найти в этом многостраничном сервисе главную страницу клуба XNA Creators Club. Для этого откройте на приставке вкладку «Магазин» и выберите там ссылку «Игры» (рис. 2). На вкладке «Игры» находится еще ряд дополнительных ссылок. Для быстрого перехода к странице клуба разработчиков игр выберите на этой вкладке ссылку «Жанры», а затем с этой страницы с одноименным названием проследуйте по ссылке Other (рис. 3). На странице Other присутствуют всего четыре ссылки. Выбрав ссылку XNA Creators Club, вы откроете главное окно клуба разработчиков игр XNA Creators Club (рис. 4).

В главном окне клуба располагаются несколько новых ссылок. Нас сейчас интересуют «Статусы» – своего рода страница менеджера услуг учетной записи. Через эту страницу вы сможете добавить свою банковскую карту к вашей учетной записи, оплатить те или иные услуги и положить на свой виртуальный счет Microsoft Point. При выборе ссылки «Статусы» на экран телевизора или монитора с левой стороны выедет дополнительная панель XNA Creators Club (рис. 5). На этой панели два нижних пункта представляют вид подписки на членство в клубе – четырехмесячную и годовую подписку. Выбирая одну из подписок (которую решили приобрести), вы откроете вкладку с одноименным названием подписки, и там вам следует выбрать ссылку «Изменить способ оплаты». На эти действия откроется новая страница с названием «Способы оплаты», где содержится еще ряд ссылок.

В этот момент подготовьте банковскую карту и на странице «Способы оплаты» выделите курсором ссылку «Добавить кредитную карту», а затем нажмите кнопку с буквой А. Откроется первая страница с набором полей «Кредитная карта (шаг 1 из 2)» для заполнения данных интерактивной формы (рис. 6). На этой странице в соответствующих полях вам понадобится ввести свое имя и фамилию, которые указаны на банковской карте. Переписывать все данные с карты нужно один в один. Если используется заглавная буква, то она должна быть именно заглавной. После внесения имени и фамилии, укажите номер карты, срок ее окончания (указан на карте), а также так называемый секретный код, который находится на обратной стороне карты и состоит из трех цифр. Не путайте секретный код с PIN–кодом, никто и ни при каких обстоятельствах не может потребовать у вас ввести свой PIN-код.

После ввода данных, выполните команду «Далее». Вам откроется вторая и последняя страница «Кредитная карта (шаг 2 из 2)» с набором полей для заполнения оставшихся частей формы (рис. 7). В имеющихся полях необходимо ввести свой адрес, город и индекс, но необходимо использовать исключительно те данные, с которыми вы регистрировали свой Gamertag в Xbox Live. Это очень важно, нельзя использовать различные данные, поскольку в этом случае оплата подписки может не пройти. Если вы вдруг забыли свои данные, под которыми регистрировались, то пройдите в Интернете на сайт http://www.xbox.com, зайдите в свою учетную запись и перепишите все необходимые сведения. Выполнив команду «Далее» со страницы Кредитная карта (шаг 2 из 2), вы добавите тем самым банковскую карту к своей учетной записи и сможете расплачиваться ею за те или иные услуги в сервисе Xbox Live. После добавления карты к вашей учетной записи можно смело приобретать подписку клуба.

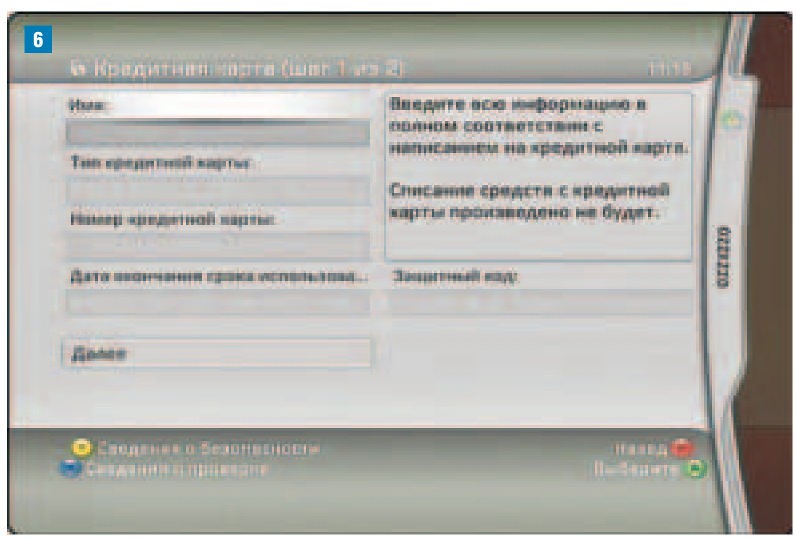
Клуб разработчиков игр был организован Microsoft при выходе первой версии XNA Game Studio Express. Подписка на членство в клубе XNA Creators Club обойдется вам в 49 долларов за четыре месяца и в 99 долларов за год.

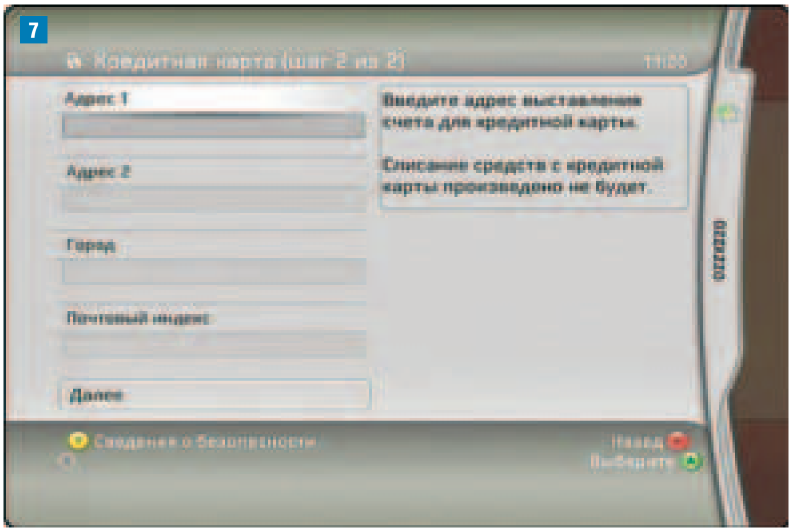


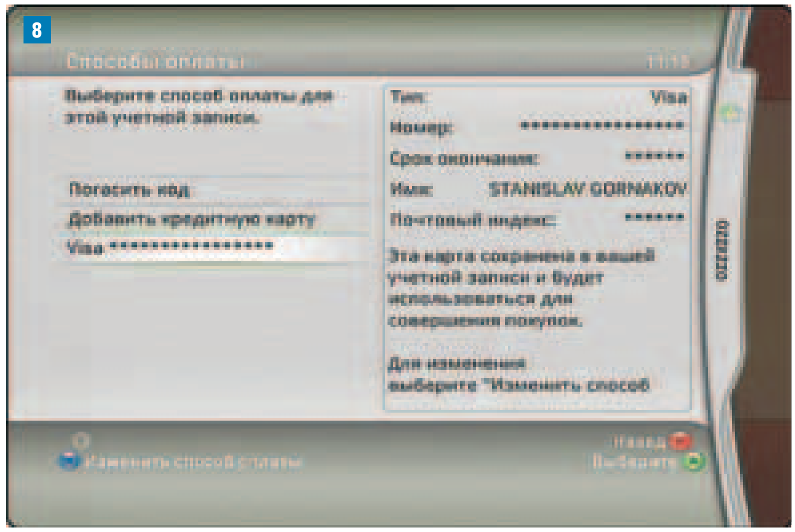
5



6







> Для запуска своих игр на Xbox 360 обязательно нужно установить на консоль программу под названием XNA Game Launcher.

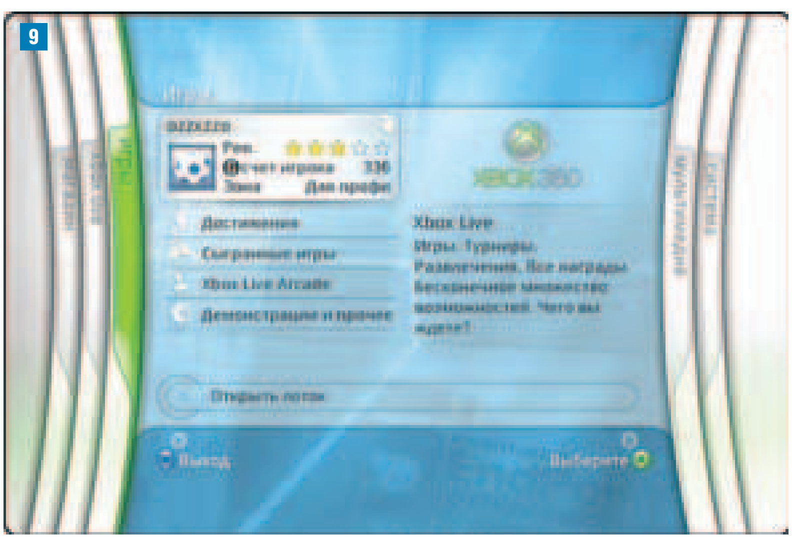
Чтобы оплатить подписку при помощи только что добавленной банковской карты, вернитесь на вкладку «Способ оплаты» и выберите там новую появившуюся ссылку с данными вашей добавленной карты (рис. 8). Далее на новой открывшейся странице подтвердите намерения в оплате, и с вашего счета будут сняты средства на сумму выбранной подписки. Время на прохождение оплаты с банковской карты может уйти как от нескольких минут, так и до нескольких часов, здесь все зависит от банка и страны проживания. Все изменения вступят в силу после выхода из Xbox Live и повторного входа в сервис. Как только подписка приобретена, можно смело переходить к загрузке и установке на свою приставку программы XNA Game Launcher.

Программа XNA Game Launcher

Для запуска игр на Xbox 360 обязательно нужно установить на консоль программу под названием XNA Game Launcher. Эта программа инсталлируется исключительно на Xbox 360 и скачивается непосредственно с Xbox Live. Программа бесплатна, и вы можете ее скачивать сколько угодно и на любое количество приставок, но пользоваться этой программой можно только после вступления в клуб XNA Creators Club. Принцип работы этой программы такой. Вы инсталлируете на приставку XNA Game Launcher, затем с компьютера на консоль передаете готовую игру, при этом подключение к Xbox Live обязательно! В момент передачи игры на приставку вам необходимо запустить XNA Game Launcher. Эта программа соединится с Xbox Live и проверит ваше членство в клубе XNA Creators Club, то есть, если ли у вас в данный момент имеется подписка клуба, то вам разрешат запустить XNA Game Launcher, а как следствие и запустить переданную на консоль игру. Важно помнить, что программа XNA Game Launcher привязана к той приставке, с которой был оплачен XNA Creators Club. При запуске программы и проверке через Xbox Live сразу выяснится, имеете вы право работать с этой программой или нет.

Чтобы скачать и установить программу XNA Game Launcher на приставку, необходимо войти под своим именем в Xbox Live и проследовать к главной странице клуба XNA Creators Club (рис. 4). На главной странице клуба изберите ссылку XNA Game Launcher. Откроется страница, представляющая данную программу, где в нижней части будут находиться несколько команд. Выбор курсором джойстика команды «Скачать» и нажатие кнопки А, запустит скачивание и одновременную установку на жесткий диск Xbox 360 программы XNA Game Launcher. Весит программа 9 Мбайт, поэтому на её закачку при скоростном подключении уйдет очень мало времени, при низкоскоростном соединении придется немножко подождать.

После того как программа будет скачана и одновременно установлена на приставку, можно проверить ее установку. Для этого вернитесь в главное меню Xbox 360 и перейдите на вкладку «Игры» (рис. 9). На этой вкладке выберите ссылку «Демонстрации» и прочее. Откроется страница с перечислением установленных на вашей приставке демонстрационных игр. В этом перечне также будет присутствовать название программы XNA Game Launcher (рис. 10). Выбор этой ссылки автоматически запустит работу программы, но пока мы не можем передать на приставку игру или другое приложение, поскольку необходимо предварительно настроить Visual C# Express и XNA Game Studio Express, о чем мы поговорим уже в следующей статье. А пока, за эти несколько недель до выхода свежего номера, вам необходимо выполнить все перечисленные в этой статье условия и подготовиться к дальнейшему изучению разработки консольных игр. СИ





Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ
не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр»
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ – 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон).
Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс
область/край
город
улица
дом корпус
квартира/офис
телефон (код)
e-mail
сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала «**«СТРАНА ИГР»**» с 2007 г.	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала «**«СТРАНА ИГР»**» с 2007 г.	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

МАКСИМУМ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Компания Benq представляет на российском рынке широкий спектр продуктов, принадлежащих к сфере информационных технологий. Отдельного внимания заслуживают недорогие и многофункциональные портативные решения. Одной из последних новинок стал ноутбук Benq JoyBook R55V. Особенность этой модели – время отклика матрицы 16 мс. Это действительно очень хороший показатель. Экран широкоформатный, обладает диагональю 15.4” и поддерживает разрешение вплоть до 1280x800 точек. В основе системы лежит процессор Intel Core 2 Duo T2500. Этот ноутбук поставляется с предустановленной операционной системой Microsoft Windows Vista. Что касается производительности, то Benq JoyBook R55V оснащен отличным видеоконтроллером NVIDIA GeForce Go 7400 и 1024 Мбайт оперативной памяти DDR2. Стоит отметить, что комплектация может быть изменена по желанию пользователя – всегда можно подобрать и процессор помощнее, и памяти установить до 2 Гбайт. В базовой модели установлен SATA-винчестер объемом 100 Гбайт и DVD-привод способный записывать даже двуслойные болванки. Вес такого ноутбука составляет 2.5 кг без батареи и 2.8 кг с подключенным модулем питания.



ПОД КОЛПАЧКОМ

В середине мая 2007 года компания Apacer Technology Inc. выпустила новый USB-накопитель Handy Steno AH221. Устройство предназначено для пользователей, желающих иметь стильный и доступный по цене флэш-драйв. Чистые линии, спокойные темные тона и золотистое полупрозрачное кольцо придают AH221 элегантный вид. Но USB AH221 – это не только стильный аксессуар. Еще одно неоспоримое достоинство продукта – компактность. Размер флэшки составляет всего 54x8 мм, а вес – лишь 8 г. Многие накопители оснащены крышечками, которые постоянно теряются – разработчики Apacer Handy Steno AH221 учли этот факт. Теперь колпачок можно прикрепить к тыльной стороне устройства благодаря все тому же кольцу, которое в результате играет роль не только декоративного элемента. По словам директора по производству компании Apacer, г-на К.К. Чанга: «Как и модель AH520, завоевавшая японскую награду G-mark за дизайн, новый продукт AH221 отражает основную концепцию компании Apacer – функциональность и инновационный дизайн». Цена за экземпляр с объемом памяти 1 Гбайт будет равна приблизительно $15.

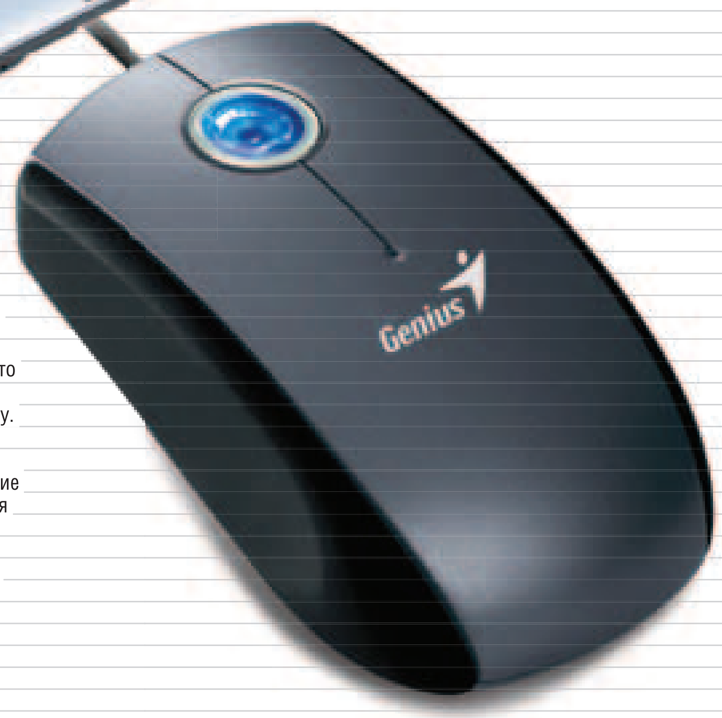


АКУСТИЧЕСКАЯ НИРВАНА

Портативная акустика должна отличаться не только качественным звуком, но и приятным внешним видом. Особенно, если речь идет о наушниках закрытого типа. Инженеры компании Creative сконструировали специальные наушники для диджеев, с которыми пользователь получает возможность работать со звуком профессионально. Особенно привлекает дизайн Creative Aurvana DJ, благодаря отделке с использованием шлифованного металла и алмазной гравировки. Для наиболее качественного воспроизведения в конструкции были использованы неодимовые динамики 40 мм со звуковыми катушками с алюминиевой обмоткой. Для обеспечения максимальной звукоизоляции при минимальном искажении звука на амбушюрах использованы мягкие подушки, которые плотно прилегают к голове и при этом не создают дискомфорта. Они сменные, так что пользователь может значительно продлить срок службы Creative Aurvana DJ. Среди прочих спецификаций можно отметить высокую чувствительность 105 дБ/мВт и широкий частотный диапазон (от 20 Гц до 20 кГц). Весят без упаковки такие наушники 385 г. Приобрести их можно будет с июня этого года в России по цене $125.

БЕЗ КОЛЕСА

Компания Genius отличилась совсем недавно, представив на суд общественности новую лазерную мышь Traveler 355 Laser. Основной особенностью этого манипулятора является технология OptoWheel, которая обеспечивает высокочувствительный оптический скроллинг в четырех направлениях. На деле, вместо традиционного механического колесика между левой и правой клавишей расположен сенсор, который позволяет прокручивать около 100 страниц в секунду. Технология OptoWheel была разработана инженерами компании KYE Systems (TM Genius). Использование такого оптического датчика позволяет быстро загружать любые электронные файлы и находить нужные страницы. В дополнение стоит отметить, что в Genius Traveler 355 Laser применяется новейшая лазерная технология, обеспечивающая более точное позиционирование, в отличие от светодиодных оптических мышей. Максимальную точность и плавность при управлении обеспечивает возможность изменения разрешения от 800 до 1600 dpi. Ориентировочная стоимость новинки – $45.



КРАСНЫЙ И МОЩНЫЙ

На прилавки российских магазинов поступила новейшая графическая плата на основе чипсета семейства ATI/AMD R600 с 320-потоковым процессором – MSI RX2900XT-VT2D515E-HD. Частота работы ядра достигает 742 МГц, а частота функционирования видеопамяти GDDR3 эквивалентна 1650 МГц. Контроллер управления памятью поддерживает как DDR3, так и DDR4 память, а ширина шины составляет честных 512 бит, что позволяет довести объем памяти до 1 Гбайт. От аналогов плата отличается превосходной системой охлаждения – на ней производитель экономить не стал. Под красным пластиковым кожухом MSI RX2900XT-VT2D515E-HD скрывается массивный медный радиатор с двумя тепловыми трубками. Такой кулер отлично справляется с охлаждением процессора и памяти, и при этом не будет докучать своим шумом. Еще одной особенностью платы является наличие второго разъема для подведения дополнительной линии питания. Плата MSI RX2900XT-VT2D515E-HD поддерживает интерфейс HDMI и, конечно же, DirectX 10. Комплектация не балует изобилием сопроводительных материалов – в наборе есть все только самое необходимое. Купить такую плату можно за $400.



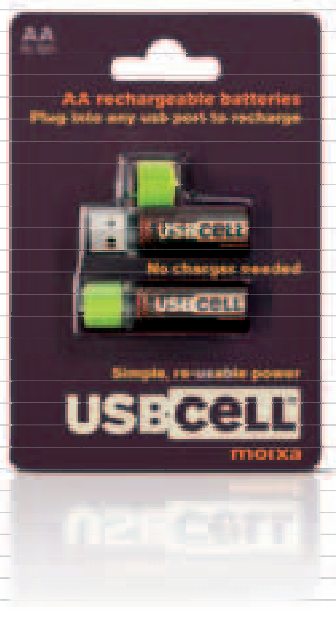
МУЗЫКА ДЛЯ ВСЕХ

Новая модель активной акустики SVEN MA-333 – это чистый звук в хорошо знакомом формате систем 2.0. Такие колонки являются усовершенствованным продолжением уже хорошо зарекомендовавшей себя серии MA. Высокое качество звучания новой акустике гарантируют шелковый ВЧ-динамик, корпус с утолщенными стенками, которые демпифированы изнутри звукопоглощающим синтепоном, а также фазоинвертор, чей порт выведен на переднюю панель модели. Такой подход позволяет размещать колонки не только около стены, но и на полке. В новой модели SVEN MA-333 впервые были использованы фильтры, обеспечивающие высокую точность передачи средних и высоких частот, а также их органичное согласование. Колонки выдержаны в строгом классическом стиле – было предусмотрено и современное зеркальное расположение динамиков, и позолоченные винтовые разъемы Hi-Fi. Управление АС расположено на задней панели корпуса – в соответствии с выбранным стилем. Там можно найти регуляторы уровня громкости и уровня НЧ/ВЧ и вход для подключения различных источников аудиосигнала: PC, DVD-, CD-, MP3-плеера. Цена за комплект не сообщается.



ЗАРЯДИСЬ ОТ USB!

Несмотря на интенсивное развитие как информационных технологий, так и элементов питания, многие полезные в быту устройства до сих пор используют стандартные «пальчиковые» батарейки. Конечно, постоянно покупать одноразовые элементы питания скорее разорительно, чем разумно. Интересное решение такой проблемы предлагает компания Moixa Energy. Фактически пользователь приобретает два аккумулятора типа AA или AAA, однако верхняя часть легко снимается, образуя защитную крышку для USB-вилки. Присоединяем батарейки к компьютерному разъему и ждем окончания зарядки. По заявлению производителя, этот процесс будет длиться около 5 часов. Отметим также, что аккумуляторные батарейки Moixa USB Cell можно подключать и к стандартному зарядному устройству. Пользу из Moixa USB Cell смогут извлечь обладатели не только плееров и фотоаппаратов, но и беспроводных мышек и КПК старых моделей. Цена за комплект достаточно высока – около $25. Тем не менее такой оригинальный подход наверняка найдет отклик в сердцах компьютерных пользователей.



САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

На сайте компании Philips веб-камера Philips SPC900NC названа самой лучшей камерой в мире. Столь однозначное заявление комментировать сложно, однако камера действительно способна привлечь к себе внимание. Она обладает столь чувствительной оптикой, что обеспечивает полноценные изображения высокой четкости даже в темноте. Стоит также отметить и фактор скорости – Philips SPC900NC дает 90 кадров в секунду, что позволяет получить изображение без мерцаний. Для качественных крупных планов – можно увеличивать и уменьшать изображение для достижения его идеального оформления. Благодаря экранному интерфейсу процесс увеличения полностью контролируется пользователем для получения идеальных результатов. Для веб-камеры 1,3 мегапикселя – это достаточно много. Благодаря такому разрешению веб-камеру можно использовать как фотоаппарат для получения снимков, качество которых позволяет делать великолепные увеличенные отпечатки. В дополнение отметим, что при изготовлении была применена технология Pixel Plus. С помощью нее увеличивается количество строк и пикселей. Результатом является предельно четкая картинка, невероятная детализация и глубина изображения. Стоит такая камера $95.



РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ!

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИНЧЕСТЕРОВ SATA II ОБЪЕМОМ 500 ГБАЙТ

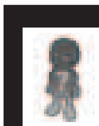
ВИНЧЕСТЕР, КАК ИЗВЕСТНО, ЯВЛЯЕТСЯ ВНУТРЕННИМ, ИЛИ ВСТРАИВАЕМЫМ, УСТРОЙСТВОМ ПО ОТНОШЕНИЮ К САМОЙ СИСТЕМЕ. ТАК ЖЕ, КАК И У МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ, У ВИНЧЕСТЕРОВ ИМЕЕТСЯ СВОЙ ФОРМ-ФАКТОР. ОБЫЧНО ПОД ЭТИМ СЛОВОСОЧЕТАНИЕМ УКАЗЫВАЮТСЯ ГАБАРИТНЫЕ ТИПОРАЗМЕРЫ УСТРОЙСТВА (ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ И ВЕРТИКАЛЬНЫЙ). ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ РАЗМЕР МОЖЕТ БЫТЬ ОПРЕДЕЛЕН ОДНИМ ИЗ ПАРАМЕТРОВ СЛЕДУЮЩЕГО ДИАПАЗОНА: 1.8, 2.5, 3.5 И 5.25 ДЮЙМА. ВЕРТИКАЛЬНЫЙ РАЗМЕР ИМЕЕТ ТАКЖЕ И БУКВЕННЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ. ВИНЧЕСТЕРЫ БЫВАЮТ ЛИБО «ПОЛНОФОРМАТНЫЕ» – НЕ БОЛЕЕ 3.25 ДЮЙМА (FULL HEIGHT, FH), ЛИБО «ПОЛОВИННЫЕ» – 1.63 ДЮЙМА (HALF HEIGHT, HH), ЛИБО НИЗКОПРОФИЛЬНЫЕ – ОКОЛО ОДНОГО ДЮЙМА (LOW PROFILE, LP). В СТАНДАРТНЫХ, НАСТОЛЬНЫХ ПК ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ВИНЧЕСТЕРЫ 3.5 ДЮЙМА. ОСТАЛЬНЫЕ ПРИМЕНЯЮТСЯ В МОБИЛЬНЫХ РЕШЕНИЯХ – ОТ НОУТБУКОВ ВПЛОТЬ ДО HDD-МЕДИАПЛЕЕРОВ.

Тестовый стенд

Процессор: AMD Athlon 64 3500+
Память: 2 x 512 Мбайт, Corsair Value Select
Системная плата: Albatron K8SLI, Socket 939
Видеокарты: ASUS Radeon EAX1900XTX
Блок питания: 450 Вт, Floston

Что мы тестировали

Hitachi Deskstar HDT725050VLAT80
Hitachi Deskstar HDS725050KLA360
Maxtor DiamondMax 11 6H500F0
Seagate Barracuda ST3500641AS 7200.9
Western Digital Caviar RE2 WD5000YS
Western Digital Caviar SE16 WD5000KS



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ЧТО ВНУТРИ?

Разберемся в некоторых особенностях внутреннего строения. Конечно, для того чтобы ездить на автомобиле совершенно не обязательно знать, как работает двигатель. Однако знать некоторые подробности должен каждый уважающий себя компьютерный пользователь. Винчестер состоит из гермоблока и электронной платы, которая отвечает за управление. Сам по себе жесткий диск содержит несколько пластин, или «блинов», которые смонтированы на шпинделе. Ось приводится в движение специальным двигателем. Общий принцип работы подобен проигрыванию грампластинки на патефоне. Считывание информации производится с помощью магнитных головок, которые фактически являются наиболее важной частью любого винчестера. Пластины памяти представляют собой алюминиевые (или керамические в более старых версиях) диски, обработанные с высокой точностью. На эти диски нанесено специальное магнитное покрытие на тонком слое окиси хрома, что позволяет обеспечивать наиболее высокую износостойкость, в отличие от более ранних вариантов на основе окиси железа. Несложно понять, что любая пыль или грязь внутри гермоблока попросту убьет винчестер, так что потоки воздуха, создаваемые при вращении дисков, постоянно очищаются фильтром, который установлен на одной из сторон. Поворотный позиционер, напоминающий внешне башенный кран, рабочей стороной обращен к пластинам носителя – на конце закреплены несущие магнитных головок. На другой же стороне располагается массивный хвостовик с обмоткой. Сами головки совершают движения по дуге от центра до периферийных секторов. В данном случае важно, чтобы ось головки отклонялась минимально от касательной дорожки. В современных моделях винчестеров применяется линейный двигатель, который обеспечивает высокую точность работы и плотность записи. После выпуска каждая партия винчестеров подвергается тестированию, выявляются дефектные сектора, которые заносятся в особую таблицу. Они есть почти во всех дисках, и это неизбежно. Контроллер винчестера при работе заменяет участки резервными, в результате чего создается видимость полностью исправного устройства, которая, впрочем, ничем не мешает нормальной работе жесткого диска.

ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ

После включения питания контроллер тестирует электронику, а затем подает команду включения двигателя. Пластины раскручиваются, а пользователь слышит привычное стрекотание. Увлекаемые мощными потоками воздуха головки приподнимаются на микроны от поверхности диска, что позволяет не касаться поверхности «блинов», пока скорость вращения не станет ниже критической. Когда скорость достигает номинальной отметки (у большинства винчестеров сегодня она эквивалентна 7200 об/мин), головки выводятся из зоны парковки и начинают поиск меток для стабилизации скорости. После выполненных процедур производится считывание информации из служебной области, в частности таблицы битых секторов. В заключение винчестер тестирует позиционер путем перебора некоторой установленной последовательности дорожек. Если все в порядке, то контроллер дает команду перехода в режим работы по интерфейсу. Интересно также, что во время стандартного режима обмена данными постоянно включена система слежения за положением головки на диске. Если головка отклоняется от курса, то в обмотке возникает сигнал, который позволяет вернуть ее на место. Один из технических параметров винчестера – это кэш. Он предусмотрен для согласования скоростей потоков данных. В более ранних моделях магнитных носителей такой промежуточный буфер размещался в рабочем ОЗУ. При отключении питания процессор применяет энергию, оставшуюся в конденсаторрах или с обмотки на парковку позиционера.

НА СМЕНУ IDE

На смену более раннему стандарту IDE (или Parallel ATA) пришел формат SATA. Нельзя сказать, что это был революционный переход. Скорее всего, SATA можно назвать эволюционным этапом после PATA-стандарта. Стандарт SATA использует 7-контактный разъем вместо 40-пинового контакта PATA. Кабель, которым подключаются SATA-винчестеры к материнской плате, имеют меньшую площадь и не так забивают без того сжатое пространство системного блока. Таким образом, снижается сопротивление потокам воздуха, которые охлаждают начинку ПК. Вообще, сам процесс монтажа таких жестких дисков гораздо легче и не вызывает особых проблем. Питание обеспечивается двумя методами – проверенным временем Molex и удлиненным разъемом SATA. Также стоит отметить, что если на IDE-шлейф можно было повесить два винчестера, то каждому SATA-разъему соответствует один жесткий диск. Так что при сборке новой системы советуем обратить внимание на количество доступных соединений. Еще одним немаловажным удобством является возможность работы с интерфейсом горячего подключения e-SATA. Если, скажем, скорость передачи по USB не слишком устраивает, а передать нужно большие объемы данных, то e-SATA разъем (обычно он предусмотрен на задней панели системной платы) позволит подключить только лишь с помощью двух проводов извне любой SATA-винчестер, не прибегая к монтажу.

Методика тестирования

Все представленные в нашем обзоре винчестеры подверглись достаточно простому, но в то же время информативному тестированию. В первую очередь мы воспользовались известной утилитой HD Tach в режиме Burst Test. Результатом стала скорость передачи данных – кто быстрее, тот и лучше. С помощью той же HD Tach мы измерили скорость случайного доступа для каждого экземпляра, представленного в нашем обзоре. Чем меньше время, тем винчестер лучше. В дополнение были проведены встроенные тесты из пакета PCMark'05: Starting XP (эмуляция загрузки операционной системы) и File Decryption.

SEAGATE BARRACUDA ST3500641AS 7200.9

Серия винчестеров Seagate Barracuda 7200.9 представляет собой модифицированную линейку жестких дисков Seagate Barracuda 7200.8. Если в более старой версии производитель использовал трехпластинчатую структуру (по 133 Гбайт на диск в среднем), то сегодня компания перешла на 4 пластины и смогла реализовать более объемные решения – в данном случае мы имеем дело с моделью 500 Гбайт. Однако при увеличении количества пластин заметно снижается скорость потокового чтения и записи, что отразилось и на результатах тестов. Тем не менее, стоит ожидать, что в скором времени линейка будет снята с производства в связи с выпуском более дорогой и производительной серии Seagate Barracuda 7200.10. Внешне наблюдаются традиционные черты для продуктов от Seagate: во-первых, солидный вес (это один из самых тяжелых экземпляров в нашем обзоре), а во-вторых, уменьшенная площадь текстолита контрольной площадки. В качестве процессора управления в данном случае был использован весьма неплохой чип Agere YUMACPA2-E16.



$160

Число пластин:	4
Число головок:	8
Плотность записи на пластину:	125 Гбайт
Размер буфера:	16 Мбайт
Среднее время поиска:	8 мс
Акустический шум при вращении:	28 дБА
Вес:	690 г
Интерфейс поключения	SATA II

MAXTOR DIAMONDMAX 11 6H500F0

В свое время линейка Maxtor DiamondMax 11 разрабатывалась как традиционная эволюция весьма успешных на рынке винчестеров Maxtor DiamondMax 10 с максимальной емкостью моделей 300 Гбайт. Но законы рынка жестоки, и сегодня Maxtor является подразделением Seagate. В серии Maxtor DiamondMax 11 модели объемом 400 Гбайт обладают тремя пластинами, в то время как для винчестеров 500 Гбайт производителю пришлось возродить конструкцию из четырех пластин, хотя она уже давно не применялась инженерами Maxtor. Рассматриваемый винчестер работает с интерфейсом Serial ATA II при поддержке NCQ и прочих традиционных функций. Акустический шум при работе не столь низок, как хотелось бы, однако паспортное энергопотребление у винчестера Maxtor DiamondMax 11 6H500F0 несколько ниже, в отличие от того же Seagate Barracuda ST3500641AS 7200.9. Процессор SoC, установленный на жесткий диск, имеет маркировку Agere Seaglet C3-D4. Электронная часть покрывает фактически 3/5 всей площади с тыльной стороны, а объем кэша равен 16 Мбайт.



$220

Число пластин:	4
Число головок:	8
Плотность записи на пластину:	125 Гбайт
Размер буфера:	16 Мбайт
Среднее время поиска:	8.5 мс
Акустический шум при вращении:	32 дБА
Вес:	710 г
Интерфейс поключения	SATA II

WESTERN DIGITAL CAVIAR SE16 WD5000KS

В данном случае инженерам компании Western Digital также пришлось отказаться от трех пластин и использовать при производстве четыре. Еще отметим, что, в отличие от ранних моделей, здесь используется новый корпус (гермоблок). Основной особенностью данного винчестера является область применения, обозначенная производителем как профессиональная – для хранения данных в рабочих станциях или серверах при использовании в RAID-массиве. Фактически такой винчестер имеет повышенный по сравнению с аналогами уровень надежности (благо, как и заявленный порог MDF – жизненный цикл) и модифицированную микропрограмму. Электронная начинка использует двухчиповую структуру, а также оригинальные датчики ускорения. Такая технология позволяет при определенном уровне вибрации компенсировать ненужные перемещения головки. Называется такая функция RAFF (Rotary Acceleration Feed Forward). Тем не менее Western Digital Caviar SE16 WD5000KS заметно гудит, а при старте издает характерный щелчок.



$160

Число пластин:	4
Число головок:	8
Плотность записи на пластину:	125 Гбайт
Размер буфера:	16 Мбайт
Среднее время поиска:	8.9 мс
Акустический шум при вращении:	29 дБА
Вес:	600 г
Интерфейс поключения	SATA II

WESTERN DIGITAL CAVIAR RE2 WD5000YS



$175

От предыдущей модификации внешне этот винчестер мало чем отличается. Определить, кто есть кто, можно только лишь по описанию на идентификационной наклейке. Отметим, что RE2 WD5000YS, отличается от прочих решений характерным углублением в корпусе. Сделано это для снижения температурного порога наиболее сильно нагревающихся микросхем Smooth и WDC. Между платой управления и самим корпусом проложена специальная изоляционная прокладка. Время наработки на отказ увеличено до 1.2 млн часов. Значительный вклад в этот параметр внесла функция TLER (Time Limited Error Recovery), которая позволяет ограничить время на ликвидацию ошибки при записи. Между собой представленные винчестеры от компании Western Digital также различаются ценой (копейка, как известно, рубль бережет!). Так что при ограниченных возможностях можно приобрести и более дешевый вариант.

Число пластин:	4
Число головок:	8
Плотность записи на пластину:	125 Гбайт
Размер буфера:	16 Мбайт
Среднее время поиска:	8.7 мс
Акустический шум при вращении:	28 gБА
Вес:	600 г
Интерфейс подключения	SATA II

HITACHI DESKSTAR HDT725050VLAT80



$180

Этот винчестер принадлежит к серии жестких дисков с внутренним именем Vancouver 5. Особенностью данного винчестера является не только параллельный интерфейс подключения, но и использование трех пластин с высокой плотностью записи. В дополнение хотелось бы отметить, что емкость до 167 Гбайт на диск обеспечивается стандартным размещением магнитных частиц без использования PMR (перпендикулярного способа записи). Возросшая на 28% плотность записи идет на пользу скоростным характеристикам, о чем свидетельствуют результаты тестирования. Внешне диск идентичен аналогам младших серий. Остается лишь сожалеть, что производитель обеспечил разводку, но не распаял датчик ускорения (VR2), тогда как у младших моделей аналогичной серии такой чип предусмотрен. Температурный порог выше всяких похвал – около 40 градусов по шкале Цельсия.

	3
~~**Число пластин:**~~	6
~~**Число головок:**~~	~~166.6 Гбайт~~
~~**Плотность записи на пластину:**~~	~~8 Мбайт~~
~~**Размер буфера:**~~	~~8.8 мс~~
~~**Среднее время поиска:**~~	~~30 gБА~~
~~**Акустический шум при вращении:**~~	~~640 г~~
~~**Вес:**~~	~~SATA II~~
~~**Интерфейс подключения**~~	

HITACHI DESKSTAR HDS725050KLA360



$155

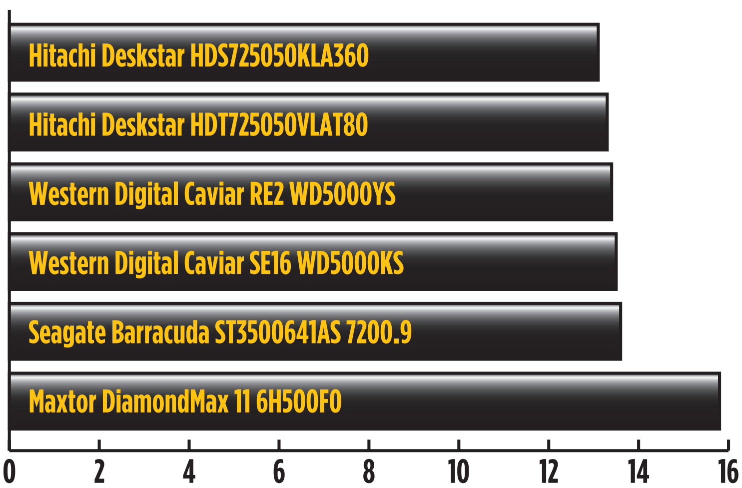
Этот винчестер обладает маркетинговым именем 7K500 и принадлежит к семейству Kurofune 2. Основным отличием от более ранних решений является использование пяти магнитных пластин и, как следствие, – десяти головок. Ранее в сериях IBM Deskstar был использован точно такой же подход. Вся серия состоит из двух моделей, которые, собственно, мало чем отличаются друг от друга, помимо интерфейса подключения. Аналогом может служить также и Hitachi E7K500, ориентированный на корпоративные решения с высоким уровнем MTBF (около 1 млн часов полной выработки). Контакт платы с гермокорпусом Hitachi производится традиционной игольчатой колодкой. Еще одной особенностью винчестеров Hitachi (равно как и моделей от Western Digital) является наличие дополнительного разъема питания. Таким образом, пользователь может подключить диск либо к четырехконтактному молексу, либо к обычному SATA-разъему.

Число пластин:	5
Число головок:	10
Плотность записи на пластину:	100 Гбайт
Размер буфера:	16 Мбайт
Среднее время поиска:	8.5 мс
Акустический шум при вращении:	31 gБА
Вес:	700 г
Интерфейс подключения	SATA II

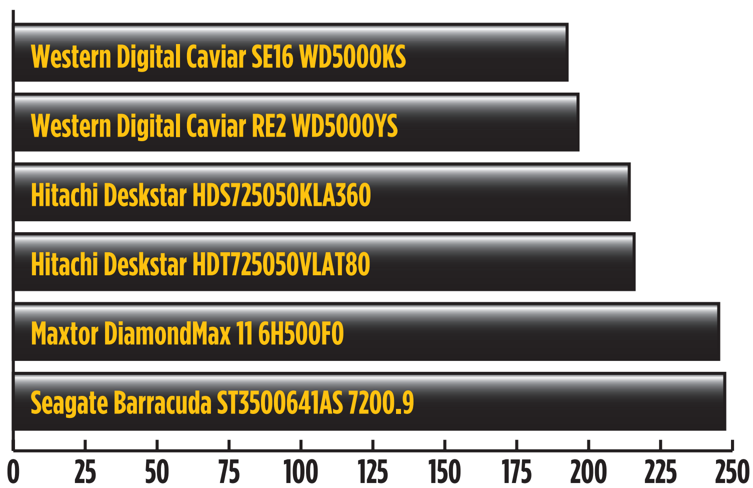
ТЕСТИРОВАНИЕ ВИНЧЕСТЕРОВ SATA II ОБЪЕМОМ 500 ГБАЙТ

РЕЗУЛЬТАТЫ:

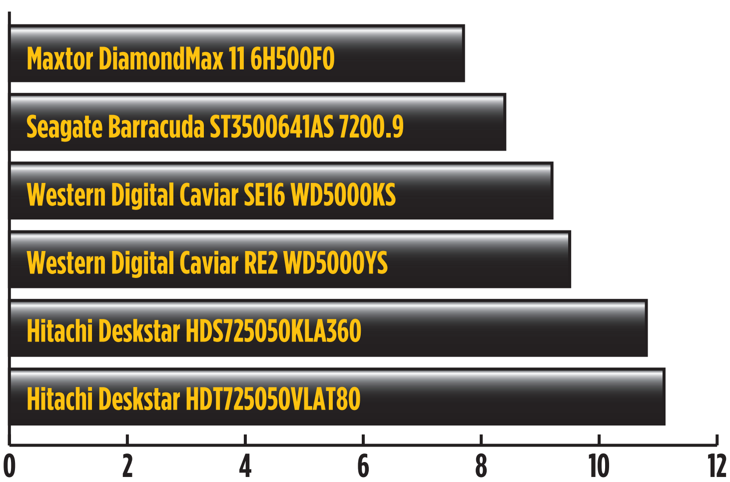
AVERAGE ACESS TIME , МС



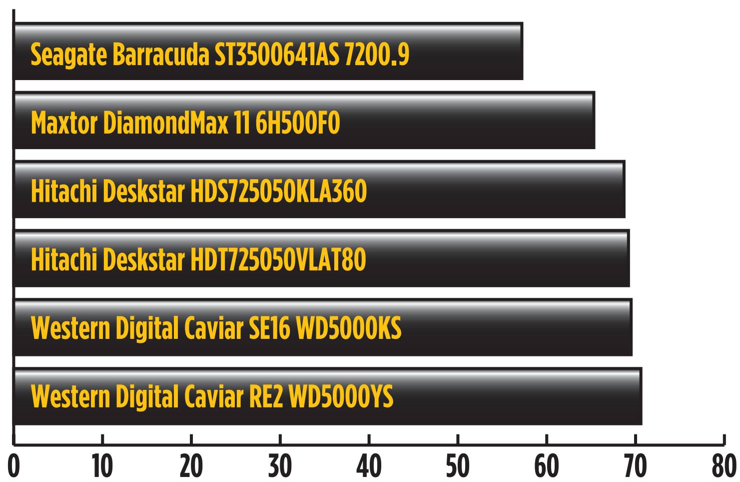
BURST TEST, МБ/СЕК



PCMARK'05, STARTING XP, MB/СЕК



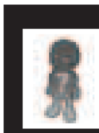
PCMARK'05, FILE DECRIPTION, MB/СЕК



Выводы

Рассмотренные в данном материале винчестеры показали себя исключительно с положительной стороны. За максимально выгодное соотношение цены и качества награду «Лучшая Покупка» следует присудить винчестеру Western Digital Caviar RE2 WD5000YS. Однако стоит отметить и лучшего в своем классе вне зависимости от цены. В данном случае орден «Выбор Редакции» получает носитель Hitachi Deskstar HDT725050VLAT80.

LOGITECH CHILLSTREAM



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ХОРОШИЙ КОНТРОЛЛЕР – ЗАЛОГ УСПЕШНОЙ ИГРЫ. И ЕСЛИ С КОНСОЛЯМИ ВСЕ ПРОСТО, ТАМ ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ И ЭРГОНОМИЧНЫЙ МАНИПУЛЯТОР ИДЕТ В КОМПЛЕКТЕ, ТО ДЛЯ ПК ЕГО НУЖНО ПОКУПАТЬ ОТДЕЛЬНО. ВЫБРАТЬ ИЗ НЕСМЕТНОГО КОЛИЧЕСТВА КУСТАРНЫХ ПОДЕЛОК ДОСТАТОЧНО СЛОЖНО. БЫТЬ МОЖЕТ, СЛЕДУЕТ СРАЗУ ПОСМОТРЕТЬ В СТОРОНУ ИЗВЕСТНЫХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ?

Чем интересен?

Инженеры Logitech использовали лучшие наработки при создании контроллера ChillStream. Превосходный дизайн (сделан по образу и подобию манипулятора Xbox 360), отличное качество исполнения – все это позволяет удовлетворить требования самых искушенных пользователей. Однако основной особенностью джойстика является наличие технологии вентиляции ладоней.



СПЕЦИФИКАЦИИ

Клавиш	10
Мини-джойстков	2
Тыловых курков	4
D-Pad	восьмипозиционный
Режимов обдува	2
Материал	Пластик, резина
Платформа	PC
Интерфейс	USB 2.0

В джойстике Logitech ChillStream радует не только удивительный подход к реализации охлаждения, но и высочайший уровень комфорта. Ручки снабжены мягкими резиновыми прокладками, дабы устройство не выскальзывало из рук, а сам контроллер лежит в ладонях веско, давая возможность почувствовать игру, не отвлекаясь на частности.

В процессе игры, особенно когда она длится долгое время, руки начинают потеть даже зимой. Это неизбежно, но инженеры компании Logitech предложили интересное решение. Технология ChillStream поможет сохранить руки сухими благодаря сконцентрированным потокам воздуха, пропускаемым через специальные отверстия на ручках.



Для тех, кто предпочитает PlayStation 3, в ассортименте имеется вариант со специальным разъемом под эту консоль.

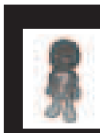
О том, что рассматриваемый геймпад выглядит в точности как манипулятор для популярной консоли, можно и не говорить. Даже клавиши выкрашены в соответствующий цвет. Таким образом, геймер не будет зависеть от различий между платформами, если у него есть Logitech ChillStream. Все элементы управления находятся под рукой, а клавиши нажимаются отточенными движениями.

Вердикт

Контроллер ChillStream от компании Logitech станет отличным оружием в руках любителя интерактивных развлечений. Будьте уверены, на сегодняшний день это один из лучших игровых манипуляторов для персонального компьютера. Не хватает разве что функции обратной отдачи.

MSI P35 PLATINUM

ВИТОК ПРОГРЕССА



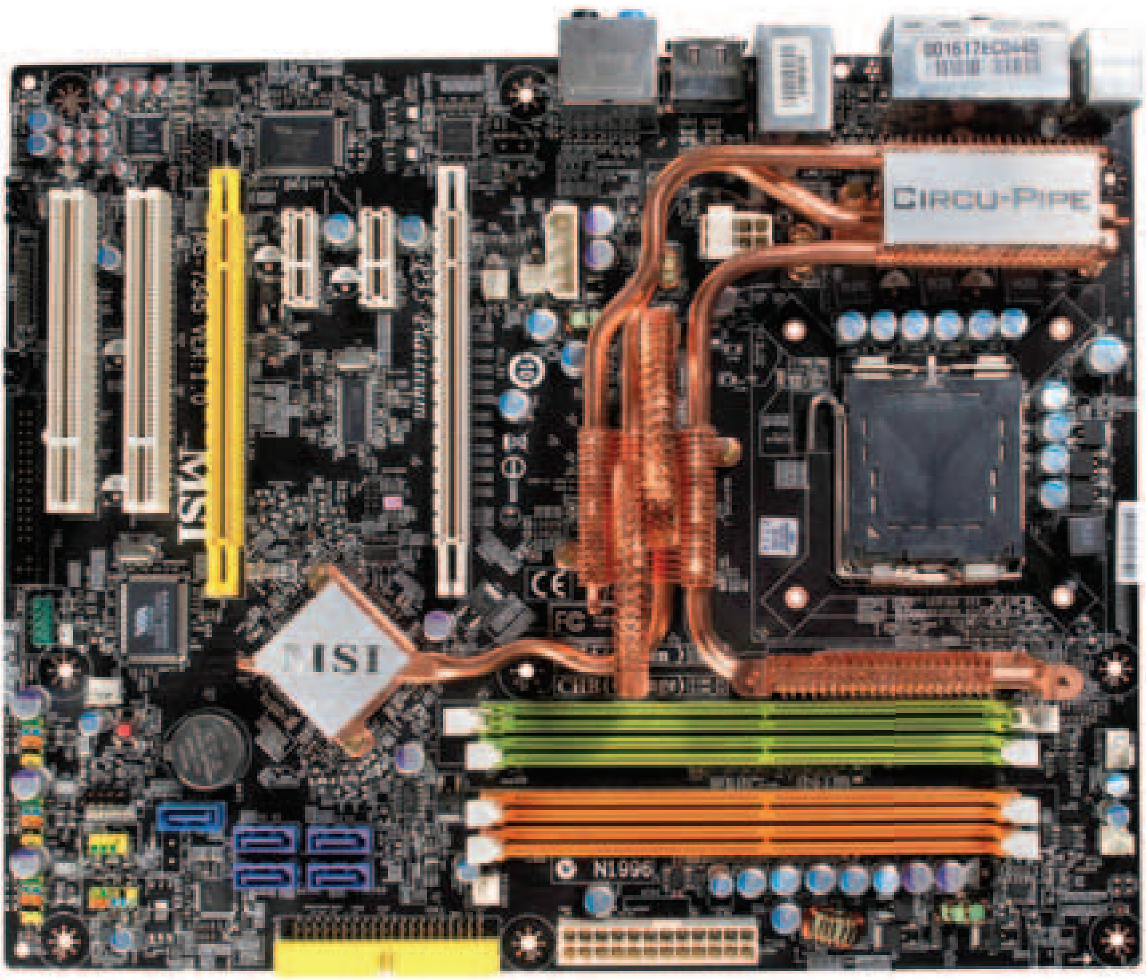
Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ВЫПУСК НОВОГО ЧИПСЕТА ПОД КОДОВЫМ НАЗВАНИЕМ INTEL BEARLAKE НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НЕ ПРИНЕС НИЧЕГО НОВОГО. МЕЖДУ ТЕМ ЭТО НЕ ОЧЕРЕДНОЙ КЛОН ИЛИ ПОПЫТКА КОМПАНИИ ЗАРАБОТАТЬ НЕМНОГО ДЕНЕГ. ЧИПСЕТ INTEL P35 – ВПОЛНЕ САМОСТОЯТЕЛЬНЫЙ ПРОДУКТ. ДОКАЖЕМ МЫ ЭТО НА ПРИМЕРЕ СИСТЕМНОЙ ПЛАТЫ MSI P35 PLATINUM, КОТОРОЙ, КСТАТИ ГОВОРЯ, ТАКЖЕ ЕСТЬ ЧЕМ ПОХВАСТАТЬСЯ.

Увеличение частоты шины процессоров заставило инженеров Intel подготовить для рынка новый продукт, поскольку такие чипсеты, как i975X и iP965 официально поддерживают лишь 1067 МГц Quad Pumped Bus. Однако частота шины – это не все, чем может похвастаться Intel P35. Этот дискретный набор логики среднего уровня обеспечивает работу, наряду с DDR2, перспективного и более шустрого стандарта оперативной памяти DDR3 SDRAM. Кстати, для нашего обзора мы взяли системную плату, которая работает с DDR2-модулями – новая память пока еще не вышла на широкий потребительский рынок, и достать ее пока что не представляется возможным. Если говорить о поддержке процессоров на платах с использованием Intel P35, то помимо решений с 1333-мегагерцовой шиной, обещается и совместимость плат на новом наборе логики с будущими процессорами Penryn. Достаточно будет обновить BIOS. Платформа собрана на полноформатном текстолите черного цвета. Первое, что бросается в глаза, – это нестандартный подход к организации охлаждения компонент. Кулер изготовлен полностью из меди и представляет собой весьма необычную конструкцию. Фактически подложку на северном мосту чипсета пронзают три тепловых трубки, причем две из них закручены петлями, на которых монтированы ребра своеобразного радиатора. Схемы MOSFET также снабжены продолговатым радиатором. Дополнительный теплоотвод обеспечивает небольшой кулер, к которому подведена одна из тепловых труб. В целом стоит отметить, что охлаждение выполнено очень грамотно и не требует установки активных элементов даже при разгоне. Хотя при этом установка широких кулеров на ЦП будет затруднена из-за габаритов радиаторов вокруг сокета. Слотов расширения достаточно для полноценной работы. Шестнадцать линий обеспечивает один из разъемов PCI Express. Еще один, ему подобный, работает с использованием только четырех линий – к нему можно присоединить либо физический ускоритель, либо еще одну графическую плату для подключения большего числа мониторов. Дополнительно на плату монтированы два PCI Express x1 и пара стандартных PCI. Чипсет Intel P35 благодаря южному мосту обеспечивает работу 12-ти портов USB. На заднюю панель вынесены 6 штук – ранее производители ограничивались всего четырьмя разъемами. Интересно также, что там есть и четыре разъема e-SATA – для тех, кто постоянно работает с большими объемами информации, такой подход наиболее выгоден. Стандартных портов SATA на MSI P35 Platinum имеется еще пять. Помимо этого плата снабжена контроллером Firewire (один порт вынесен на заднюю панель, а для подключения второго производитель включил в комплектацию дополнительную планку) и оптическим выходом SPDIF-Out.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые процессоры	Intel Pentium 4 (Prescott (2M) / Gallatin / CedarMill), Intel Celeron-D (Prescott), Intel Pentium D / EE (Smithfield/Presler), Intel Core 2 Duo (Kentsfield (4 ядра), Conroe/Allendale (2 ядра))
Чипсет	Intel P35 (MCH) (северный мост) + Intel ICH9R (южный мост)
Память	Четыре слота для установки DDR2 533/667/800/1066, макс. объем 8 Гбайт
Возможности расширения	2 x PCI Express x16, 2 x PCI Express x1, 2 x PCI
Звук	Интегрированный кодек Realtek ALC888T класса High Defenition Audio 7.1
Firewire	Есть, один слот на задней панели + один на плате
Дисковая система	6 x SerialATA II (ICH9R, с поддержкой RAID 0,1,5,10),
USB	1 x SerialATA II (1 канал - Marvell 88SE6111), 1 x UATA (поддержка двух приводов), USB 2.0 (6 встроенных + 6 дополнительных)
Размеры	245x305 мм, форм-фактор ATX



ВЫВОДЫ

Новый чипсет Intel P35 – это доработанная база для платформ под процессоры Intel. Аналогичные предложения от других компаний могут выигрывать только за счет поддержки парной работы графических адаптеров. Что касается самой платы, то здесь можно наблюдать практически полное отсутствие недостатков, за исключением, может быть, высокой цены. В целом MSI P35 Platinum станет хорошим приобретением не только для энтузиастов, но и для обычных пользователей, которые ценят нестандартные решения и обширную функциональность.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Core 2 Duo E6700
Память	2 x 512 Мбайт, DDR2-800 SDRAM
Видеокарта	ASUS Radeon EAX1900XTX
Винчестер	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
Блок питания	450 Вт, Floston

РЕЗУЛЬТАТЫ

3D Mark '06, Default, 1280x1024, Marks	6128
3D Mark '05, CPU, Marks	2355
PCMark 05, Score	8256
Quake 4, 1024x768, High Quality	126.5
Half Life 2, 1024x768	133.2
SuperPI, 8M	211



Артефакт номера

NES (Asian version)

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!» У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

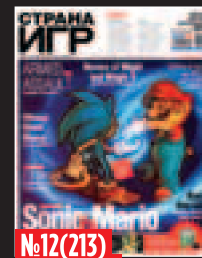
Одним прекрасным летним утром звонит мне Владимир, хороший друг и верный помощник в поисках антиквариата, и сообщает, что «совсем недалеко», на другом конце города, в комиссионном магазине он, кажется, видел что-то, отдаленно напоминающее игровую консоль. Недолго думая, я решил проверить поступившую информацию и – о чудо! Передо мной возник объект, весьма близкий мне по возрасту, – фирменная восьмибитная телевизионная игровая приставка Nintendo (японская версия) в прекрасном состоянии (упаковка, инструкция и даже чек о покупке в далеком 82 году)!

Закосив под сельского Ваньку, я вежливо поинтересовался у продавца, мол, что же это такое? Девушка, всем своим видом показывавшая, что не имеет никакого представления о столь раритетных вещах, заявила, что данный предмет лежит здесь черт знает сколько и хозяин, скорее всего, «помер от старости». Едва сдерживая нестерпимое желание купить эту вещь за любые деньги, я поинтересовался, а сколько стоит? Ответ меня просто убил наповал. Девушка, посмотрев в потолок и поковыряв в носу, произнесла: «Триста рублей». Я едва не упал в обморок, но решил включить режим крутого «торгаша» и заявил, что цена неприемлема, и я даю двести рублей. На что продавец, поковыряв в носу еще раз, согласилась! Как летел я домой, помню смутно, но хорошо помню, как освобождал приставку от целлофана, подключал к ЖК и не верил, что все заработает... Но она включилась, как подобает старой доброй японской технике, работает до сих пор, как будто не было этих двадцати пяти лет, и проработает еще долго!

Владелец:
Андрей Карпачев,
andrey_karpachev@rambler.ru



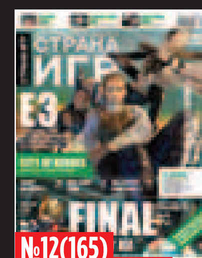
Flashback



№12(213)
Год назад

Тема номера:
Соник против Марио

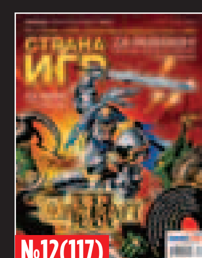
Смертельная битва голубого ежа с всемирно известным водопроводчиком.



№12(165)
Три года назад

Тема номера:
Final Fantasy XII

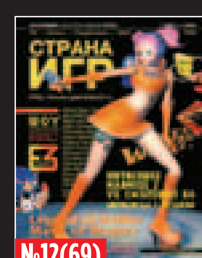
Раньше любая игра с названием Final Fantasy становилась событием...



№12(117)
Пять лет назад

Тема номера:
Warcraft III

В Азероте неспокойно; орки, люди, нежить и темные эльфы выясняют отношения.



№12(69)
Семь лет назад

Тема номера:
Репортаж с E3

Репортаж космической журналистки Улалы с крупнейшей игровой выставки.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала – их электронные версии выложены на наш DVD!

Ретроконкурс 14

ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЮТ КОШКИ

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: внимательно изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Напоминаем, что призы, с любовью выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен котятам и кошкам, а разыгрываем мы пятидесятисантиметровую мягкую игрушку Neko-Arc из файтинга Melty Blood: Act Cadenza. Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №14», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес.





3



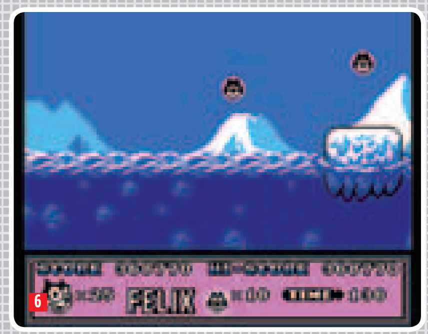
4



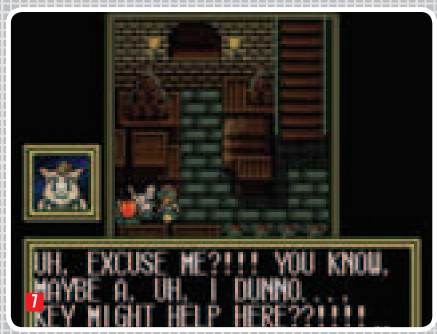
5



1



6



7



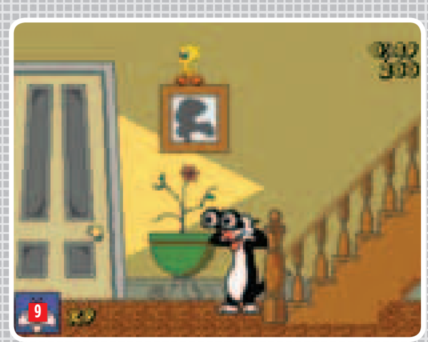
8



2

Подведем итоги!

Раздаем призы девятого ретроконкурса. Комплекты фигурок девушек из файтингов SNK получают Сергей Ульхов из Камчатской области и Людмила Федотова из Мурманска. Поздравляем!



9



10

Grim Fandango

ЖАНР: ADVENTURE

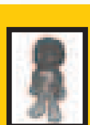
ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: LUCASARTS

ИЗДАТЕЛЬ: LUCASARTS

ГОД ВЫХОДА: 1998

Кто знает, как сделать хороший квест? Хорошо, все молодцы, а теперь скажите мне, кто может сделать хороший квест? Ну-у… что ж вы все сразу руки поопускали, а я вот знаю одного. Тим Шафер, наверное, является одним из самых выдающихся разработчиков компьютерных игр. Главная отличительная черта всех проектов, к которым он приложил руку, – это умопомрачительный, тонкий и порой очень изящный черный юмор. Только человек особого внутреннего склада мог взять ацтекскую легенду о земле мертвых и сделать из нее полный увлекательных приключений, харизматичных персонажей и ироничных шуток шедевр. Grim Fandango – последний на данный момент квест великого мастера, в который он вложил все свои усилия без остатка и который так горячо любят и ценят фанаты. К слову, по легенде, душа умершего должна за четыре года пройти через землю мертвых и попасть в девятый подземный мир, где она и поселится навсегда. Главный герой игры, Мануэль Калавера, отрабатывает свои земные прегрешения в Департаменте Смерти. В его обязанности входит встреча новых душ и их дальнейшая отправка в направлении девятого подземного мира. Для таких случаев у Мэнни даже есть свой собственный стильный черный «банный халат», регулируемые ходули и раскладная коса. У новоиспеченных мертвецов есть несколько способов попасть в девятый подземный мир. Святоши получают билет на поезд номер девять и попадают в девятый загробный за четыре минуты, а плохиши имеют шанс быть замурованными в гроб или получить палку с компасом и попытаться добраться до цели своим ходом. Но не все так гладко в загробном мире. Мануэлю попадаются сплошные грешники, так как в его колеса вставляет палки сослуживец Домино Хёрли. Такая несправедливость вызывает у Мэнни праведный гнев, и после недолгих раздумий и нехитрых манипуляций с почтовым аппаратом он получает в свое распоряжение душу Мерседес Коломар. По всем параметрам она является клиентом девятого поезда, но вот незадача, компьютер Департамента Смерти отказывается выдавать ей билет на поезд. И пока суд да дело, Мерседес благополучно сбегает, и наш главный герой, успевший влюбиться в Мерседес, пускается на ее поиски со своим другом, механиком Глотисом. Действие игры разворачивается на протяжении четырех лет, в течение которых Мануэлю и нам вместе с ним придется искать сердце друга в лесу, ходить по дну океана, копаться в туалете гигантских кошек, читать стихи со сцены – словом, заниматься всякими любопытными делами. Во время своего долгого путешествия Мэнни встретит множество персонажей, и все они будут радовать нас озвучкой высочайшего класса, которой позавидует любой современный проект, и фирменным юмором, который присутствует не только в диалогах и надписях, но и в музыкальном сопровождении, дизайне персонажей и локаций. Управление в GF осуществляется с клавиатуры, что способствует большему погружению, но на первый взгляд может показаться неудобным и старомодным. Отдельного упоминания заслуживает саундтрек, который органично сопровождает путешествия главного героя, и очень даже симпатичная 3D-графика, выглядящая до сих пор вполне прилично за счет оригинального дизайна персонажей. Но самое главное достоинство GF – это поразительная кинематографичность. Неспроста Grim Fandango является одним из прародителей жанра интерактивных фильмов, таких как Fahrenheit. Приятного просмотра!


Автор:
Арик Мурадян
youtorama@gmail.com



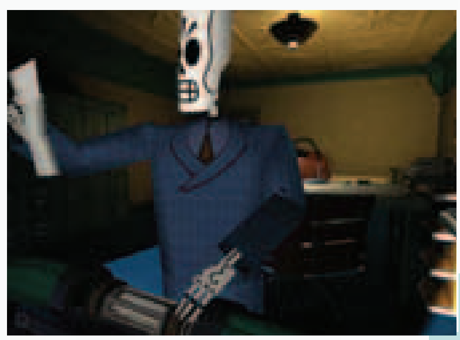
1 Капюшон на глаза, коса в руке. Рабочие будни турагента.



2 Salvador Limones and guest. Революция – дело тонкое.



3 Скелеты не краснеют.



Conker's Bad Fur Day

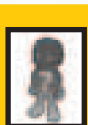
ЖАНР:
ACTION.PLATFORM.3D

ПЛАТФОРМА:
N64

РАЗРАБОТЧИК:
RARE

ИЗДАТЕЛЬ:
RARE

ГОД ВЫХОДА: 2001



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Не секрет, что Nintendo прославилась игрушками симпатичными и не жестокими, с минимальным уровнем анимированного насилия, заработав на них славу «Диснея видеоигр». «Нинтендовские» забавы – для всей семьи. Детей радовали дружелюбными персонажами и пестрыми красками, а взрослых подкупали увлекательным и продуманным игровым процессом.

Но представим, что на дворе 2001 год. Консоль Nintendo 64 постепенно отходит в прошлое, и Nintendo стремится сменить имидж, отчасти готовя поклонников к выходу GameCube, отчасти восполняя недостаток «взрослых» игр, в изобилии присутствующих на других консолях. На N64 пробираются произведения уже «не детского» дизайна и содержания, получающие высокий возрастной рейтинг. Игры такого рода появлялись на консолях от Nintendo и ранее (взять хотя бы Killer Instinct), но смотрелись скорее исключением из правила.

Conker's Bad Fur Day – самый яркий пример «нинтедовского» преображения. А ведь если судить по ранним пресс-релизам, нас ожидал еще один типичный проект от Rare и вполне традиционная игра для N64 с милыми зверушками. Но все изменилось. Безобидный платформер про белочек в стиле Donkey Kong 64 или Banjo-Kazooie превратился в кровавый пародийный боевик, сдобренный ненормативной лексикой и черным юмором. Высмеиванию подвергалось все культовое, любимое и вечное. От фильмов (пародировались целые эпизоды из «Терминатора», «Крестного отца», «Матрицы», «Спасения рядового Райана»…) до популярных игровых жанров (досталось классическим платформерам, зомби-хоррорам вроде Resident Evil, военным шутерам…). Пусть в графе «Жанр» и значится action.platform.3D, Conker в некоторых сценах уходит далеко за пределы понятия «платформер». Здесь есть уровни, где мы участвуем в гонках, уровни в стиле экшна от третьего лица, поездки на танке, сцена с элементами файтинга, неторопливое исследование особняка с попутным отстрелом голодных мертвяков. Местами глумлению подвергаются сами основы игрового процесса первоисточников. Так, единственное, что охотно подбирает бельчонок, это толстые пачки денег (в пику, например, внушительному разнообразию собираемых предметов из Donkey Kong 64). А многочисленные клавиши и плитки, на которых необходимо задействовать всевозможные навыки и способности персонажа, упразднены до одной-единственной платформы «нажми B». Над головой героя зажигается лампочка, мы нажимаем кнопку «B», и бельчонок совершает действие, необходимое в зависимости от ситуации. Каждый раз это что-то новое, неожиданное и уморительно смешное.

Технически игра стала высочайшим достижением своего времени. Цветное освещение, плавная анимация; даже весьма правдоподобная мимика. Более того, игра изобилует профессионально озвученными смешными (и неприличными) диалогами. И все они умещаются не на паре CD, а на картридже, что само по себе приятно поражает.

Из-за богатого и разнообразного содержания пострадали нелинейность и продолжительность игры. Секретов отнюдь не так много, как хотелось бы. Одиночная кампания пролетается на одном дыхании, прерываясь лишь приступами безудержного смеха. К счастью, мультиплеер на четверых способен удержать у экрана еще надолго.



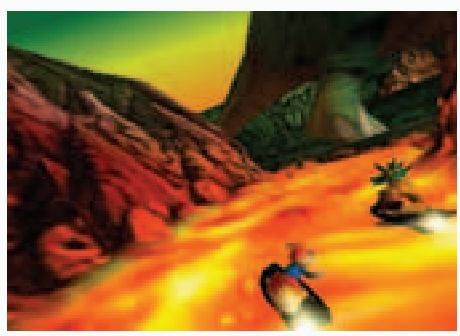
1 В 2005 году Conker обзавелся римейком на Xbox. Любимый вкус и цвет у каждого свой, но лично мне старая версия милее.



2 «Попрошу вас выложить все металлические вещи: ключи, ножи…»



3 На крючке беличий хвост. На самом деле это «жизни». Conker отдает их Смерти в обмен на возвращение в мир живых.



Starwing

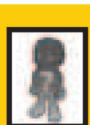
ЖАНР: SIMULATION.SCI-FI.FUTURISTIC

ПЛАТФОРМА: SNES

РАЗРАБОТЧИК: ARGONAUT GAMES

ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO

ГОД ВЫХОДА: 1993



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Знаете ли вы, что отважный лисенок, бороздящий просторы бескрайнего космоса в хитах Star Fox Adventures и Star Fox 64, впервые поднялся с земли еще на Super Nintendo? Случилось это в игре с простым названием Star Fox и в ее европейском издании, получившем иное название – Starwing (чтобы не путали со Star Fox, вышедшим на Atari в 1983 году). Starwing – первая игра на SNES, использующая возможности чипа Super FX, который позволял делать по-настоящему трехмерные игры. Мир звездного лисенка, собранный из несложных геометрических фигур, имел объем и глубину, а впечатления производил сравнимые, пожалуй, с просмотром четвертого эпизода «Звездных войн» в конце семидесятых.
Сюжет Starwing повествует о том, как сплоченная команда зверей-героев побеждает коварного агрессора Андросса, проделав полный опасностей перелет от планеты Corneria до планеты Venom. Добираться до цели предлагают одним из трех маршрутов: легким, обычным или тяжелым. Причем уровень сложности – не единственное их отличие. Маршруты пролегают по разным регионам, мы встречаем разных боссов и получаем иные ощущения от увиденного и пережитого. В основном герои летают над поверхностями планет и в открытом космосе. В космосе для пущего «эффекта присутствия» можно переключиться на вид из кабины. Уникальный звездолет лисенка оборудован двумя типами оружия: лазером и бомбами. Лазер работает бесконечно, его можно улучшать, но апгрейды – вещь чертовски редкая и очень ценная, ведь однажды приобретенный апгрейд сохраняется до конца игры. Бомбы эффективны против боссов, но их крайне мало (изначально три штуки) и встречаются они также редко.
Игровой процесс – типичная вариация «рельсового шутера». Звездолет летит самостоятельно, мы отвечаем только за стрельбу и за положение корабля на экране, можем ненадолго ускорять и притормаживать, а также совершать быстрые перемещения влево или вправо. Основная задача сводится к ловкому уклонению от препятствий и массовому отстрелу вражеской техники. Стоит отметить отзывчивое управление и шикарных боссов: боссы сделаны с выдумкой. Победить их всегда непросто, но каждый такой поединок обязательно оставит множество ярких воспоминаний.
В команде с лисенком путешествуют три боевых товарища. Пользы от них почти никакой, но периодически они появляются на экране, попадают под обстрел противника и слезно умоляют о спасении. Если товарищей не спасать, они, что характерно, погибают – причем, навсегда. Убитый во время полета товарищ уже не появится в роликах и не порадует нас переговорами по радио до самого финала.
А финал этот при должной сноровке наступает довольно быстро. Небольшую продолжительность игры компенсируют проверенными и безотказными методами: отсутствием точек сохранения да высоким уровнем сложности. Это означает, что даже для прохождения легкого маршрута новичкам потребуются дни упорных тренировок и подлинное желание добраться до планеты Venom или попасть на секретную локацию. Вряд ли такое желание возникнет сегодня; в наши дни игра выглядит войной серых треугольников с синими кубиками на фоне выцветших задников. Но в сердцах поклонников звездного лисенка и в умах почитателей классики жанра Starwing по-прежнему занимает почетное и солидное место.



1 На первой же минуте игры, если удачно пролететь через все ворота, можно подобрать полезный апгрейд.



2 Классические пафосные брифинги. «Звездный Лис, ты наша последняя надежда. Вылетайте небольшой группой навстречу врагам и перебейте там всех!»



3 «А где же кролик?» Не пугайтесь. В движении оно лучше. Немного.



4 Судьбоносное решение. Каким маршрутом летим?

Sanitarium

ЖАНР: ADVENTURE

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: DREAMFORGE

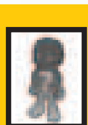
ИЗДАТЕЛЬ: ASC GAMES

ГОД ВЫХОДА: 1998

Главный герой попал в автокатастрофу и очнулся весь в бинтах в неприятном месте, подозрительно напоминающем дом сумасшедших. Вокруг ни одного вменяемого персонажа, только психи, у нашего героя как назло амнезия, к тому же где-то есть сломанный генератор, готовый взорваться в любое мгновение. Так начинается Sanitarium – путешествие в мир безумия и кошмара. События здесь сменяются непредсказуемо. Каждому эпизоду подобрано новое место действия, одно ужаснее другого. Больница для душевнобольных. Окруженный трупами цирк, в котором клоуны ставят никому не нужное представление. Маленький городок под игом инопланетного чудища. Что явь, а что бред? Где та тонкая грань, отделяющая реальность от игр разума? Разобраться в происходящем будет непросто. И совершенно невозможно предвидеть, чем закончится все это полоумие.
Как ни странно, речь идет не о survival horror в духе Silent Hill, а о традиционном квесте. Клики мышкой, сбор и применение предметов, беседы с многочисленными NPC. Загадки преимущественно несложные, а потому ничто не мешает окунаться в бредни создателей игры и удивляться радикальным поворотам сценария. Ближе ко второй половине истории метаморфозы игрового мира успевают наскучить, исчезает новизна и свежесть, а загадки теряют логичность (хотя и не становятся сложнее). Что, впрочем, не лишает квест его неоспоримых достоинств.
Позже вышла образцовая локализованная версия игры, названная «Шизариум». Название говорит само за себя, к работе подошли с душой. С ней не грех ознакомиться и сегодня.







Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Clive Barker's Undying

ЖАНР: SHOOTER.FIRST-PERSON

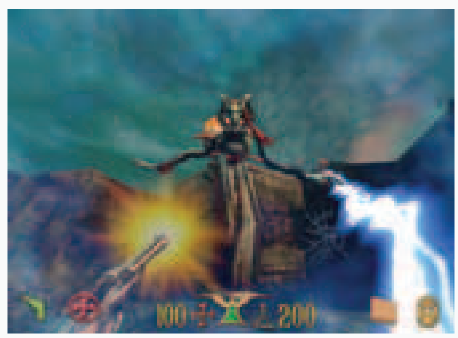
ПЛАТФОРМА: PC

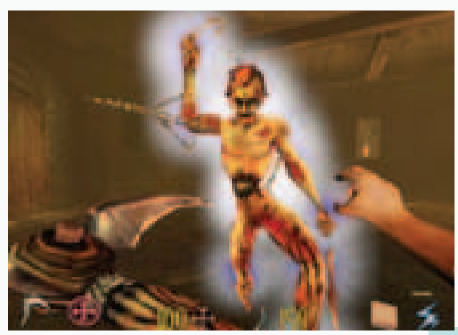
РАЗРАБОТЧИК: DREAMWORKS GAMES

ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS

ГОД ВЫХОДА: 2001

В ожидании Clive Barker's Jericho стоит вспомнить отличную игру Clive Barker's Undying. Клив Баркер – известный автор романов ужасов и сценариев к фильмам того же жанра. Undying – его первый опыт в компьютерных играх. Вопреки поговорке получился вовсе не блин комом, а правильный во всех отношениях шутер с видом от первого лица, атмосферный и увлекательный. Лично я считаю Undying образцом для подражания. Сюжет полон жанровых штампов, вызывает стойкое deja vu на каждом шагу, до самого финала не предлагает ничего нового, но зато подан так умело, что за развитием истории следишь не отрываясь. Почти все эти достоинства можно отнести и к игровому процессу, который спасен дизайном уровней да разнообразием доступных герою заклинаний и видов оружия. Пускай технически игра устарела по меркам дня сегодняшнего, есть у нее особенность, приятно поражающая до сих пор. А именно – звуковые эффекты, которые позволяют быстро проникнуться мастерски нагнетаемым страхом. Благодаря звуку Undying до сих пор способна испугать еще до первой перестрелки с монстрами. Правда, набив руку, мы к монстрам привыкаем, и отстрел превращается в рутину. Позднее обнаруживается, что играть по-прежнему интересно. Как только вы готовы заскучать, игра сразу выводит на очередной поворот сюжета, подбрасывает новое оружие, меняет место действия или пугает невиданной ранее нечистью. Все как в хорошем романе талантливого автора, который позаботился и о продолжительности своего произведения, и о форме его подачи.







25 ЛЕТ

Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru

ZX Spectrum, «Спектрум», «Синклер» или «Спекки», как его ласково называли компьютерные энтузиасты 90-х... Прошло уже 25 лет, но, наверное, лишь в двух странах название ZX Spectrum остается культовым и по сей день. В Великобритании (на родине «Спекки») и у нас, в бывшем Советском Союзе.

23 апреля 1982 года официально вышел тот самый ZX Spectrum, «тот самый» – потому что до него сэр Клайв Синклер уже предпринял несколько попыток создания общенародного персонального компьютера – ZX80 и ZX81. Но только ZX Spectrum, выпущенный в двух модификациях с 16 и 48 килобайтами оперативной памяти, начал стремительно завоевывать рынок домашних компьютеров по всей Европе. Продажи доходили до 15-20 тысяч машин в неделю – цифра по тем временам неслыханная. За первые 17 месяцев преодолен порог в миллион экземпляров, за первые два года – в два миллиона...

И хотя с начала продаж рекламная кампания была в первую очередь нацелена на продвижение ZX Spectrum как средства обучения, всенародную любовь и популярность он завоевал благодаря играм. Сотни разработчиков-одиночек, десятки игровых студий, многие из которых существуют и по сей день (Codemasters, Step Creative Group, Infogrames, Konami), создавали тысячи проектов самых различных жанров и стилей



ZX SPECTRUM

в ту благословенную эпоху, когда еще не было квартальных отчетностей разработчиков перед акционерами, а игры не продавались в супермаркете. Разумеется, среди этой армады (а по подсчетам аналитиков, всего для ZX Spectrum создано свыше 10000 игр!) были и пустышки, и полная халтура, но все же процент действительно «авторских» игр оказался гораздо выше. Тогда разработка была больше любительским увлечением, нежели индустрией с миллиардными оборотами.

В Советский Союз Spectrum пришел в конце 1980-х. Сначала как дорогостоящий экспорт из Европы, в основном, из Польши (первые игры и документация снабжались примечаниями на польском языке), но со временем возникла идея создать полный аналог компьютера внутри страны – на советской научно-технической базе. Интересно, что тогда (начало 90-х) советская промышленность уже выпускала все необходимые для сборки «клона» ZX Spectrum комплектующие, кроме самого главного – процессора Z80. Его приходилось ввозить из-за границы, пока, наконец, не запустили в производство процессоры Т34ВМ1 и КР1582ВМ1.

Именно на начало и середину 90-х пришелся расцвет «Спектрумов» в нашей стране! Десятки тысяч инженеров, а также старшеклассников и студентов собирали собственные «Спекки», осваивали программирование на BASIC, постигали возможности дисковых накопителей и операционной системы TR-DOS и с головой уходили в захватывающий мир компьютерных игр, который большинство раньше не только не видело, но даже и не слышало о нем. Для многих «Спектрум» определил будущую профессию и всю жизнь – связанную с компьютерами и разработкой программ. Для тех, кто застал эту эпоху, «Спектрум» навсегда останется самым светлым воспоминанием из детства и юношества. Пожалуй, не существует такого человека, кто отзывался бы сейчас о нем дурно. Это была прекрасная эпоха. Романтика, блеск в глазах и трепетное ожидание, куда шагнет человеческая мысль дальше...

Глядя на современные высокополигональные модели, фотореалистичные текстуры, дорогущие видеозаставки и уровни размером с половину Нью-Йорка, я смотрю и понимаю, что мне почему-то ближе и роднее персонажи того времени – весельчак Dizzy, храбрый Capitan Trueno и большой фанат кино Seymour...

P.S.

Процессор Z80 – ядро и душа ZX Spectrum – используют сейчас в отечественных телефонах с определителем номера (АОН) – серия «Русь», например. Дух «Спекки» все еще живет! Создана (по принципам FIDO) и развивается сеть ZXNet. В сеть вошли города: С.-Петербург, Москва, Воронеж, Киров, Харьков. Охвачены государства: Россия, Украина, Эстония, Латвия и Литва. Любой поклонник этого компьютера может работать и в FIDO, и в Интернете!



Самое важное

НАЗВАНИЕ: ZX Spectrum, «Спектрум», «Синклер», Speccy, «Спекки», позже появились модификации – Pentagon, Scorpion

АВТОР: Sinclair Research Ltd во главе с Сэром Клайвом Синклером (Sir Clive Sinclair), позднее – компания Amstrad

НАЧАЛО ВЫПУСКА: апрель 1982 года

ПРОЦЕССОР: Z80A 3.5 MHz (Разработка: американская фирма ZiLOG Inc.,)

СТОИМОСТЬ В ДЕНЬ ЗАПУСКА:
- Версия с 16 кб оперативной памяти – 125 Фунтов
- Версия с 48 кб (из них 6 кб – видео память) оперативной памяти – 175 Фунтов

ТИРАЖ: за первые два года официально продано более двух миллионов ZX Spectrum. Сколько продано на сегодняшний день, включая «серые» и «домашние» сборки, мы не узнаем никогда...

ПОДКЛЮЧЕНИЕ: к монитору или (как чаще бывало) к любому телевизору через видеовход
Для загрузки и сохранения программ и данных использовался обычный бытовой аудиомагнитофон

РАЗРЕШЕНИЕ ЭКРАНА: 256 x 192, 8 цветов, 2 градации яркости

ИЗВЕСТНЫЕ СТУДИИ-РАЗРАБОТЧИКИ: Ocean, Codemasters, Gremlin Graphics, Infogrames, Konami, Firebird, Imagine

Профессионалы игровой индустрии делятся воспоминаниями



Алексей «Denzil» Попов
(ведущий аниматор Creat Studios)

Со «Спектрумом» познакомился, если мне не изменяет память, в 90-м году. Тогда они только появлялись и продавались умельцами на толкучке. А так как о настоящем компьютере простому студенту-электронщику можно было только мечтать, решил собрать его сам, благо все детали и платы были под рукой. Собрал, и понеслось: игры, кассеты, магнитофоны... Из любимых, конечно, Elite, Dizzy, Lotus. Поиграв всласть, решил разобраться, как же это все работает. Азы программирования знал, но интересовала почему-то больше графика. Добыл редактор. Сейчас вспоминаю – вздрагиваю! Количество точек на экране – это еще не так страшно, но вот предел в 2 цвета на блок 8x8 – это было ужасно. Выкручивались как могли. Бесценный опыт – в таких стесненных условиях сотворить хоть что-то удобоваримое. Также пробовал заниматься музыкой, даже установил еще 64 Кб памяти и музыкальный сопроцессор Yamaha, но сказалось отсутствие музыкального образования, и этот эксперимент быстро закончился. Уже позже, на «Играх доброй воли», увидел первый персональный компьютер IBM и знаменитый Mortal Kombat. Наверное, с тех пор историю



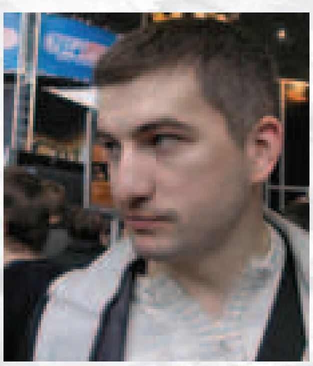
Шел по Екатеринбургу, и во время осмотра очередного ларька с кассетами обнаружил на одном из сборников одну из своих ранних игр.

Сэр Клайв Синклер
(Sir Clive Sinclair)

Гениальный изобретатель Клайв Марльз Синклер (Clive Marles Sinclair) родился в английском городе Суррей (Surrey) 30 июля 1940 года. Еще в раннем возрасте сконструировал настоящую подводную лодку. Помимо создания ZX Spectrum (в 1983 году, по ходатайству Маргарет Тэтчер, королева Великобритании удостоила его титула «Рыцарь королевского Ордена»), приложил руку к созданию электромобиля и плоского телевизора, позже попытался вновь вернуться в мир компьютеров. К сожалению, почти все идеи Клайва так и закончились ничем. Автомобиль C5, сконструированный компанией по сборке стиральных машин, никто не купил, а новая модель компьютера Sinclair QL в момент выхода здорово отставала по мощности и цене от конкурентов... В настоящее время сэр Синклер полностью отошел от дел и здорово увлекся покером. Британцы очень гордятся тем, что первый массовый компьютер, задолго до появления IBM PC и «Макинтоша», был изобретен именно в Соединенном Королевстве. А Маргарет Тэтчер во время визита в Японию подарила премьер-министру страны новенький ZX Spectrum – как символ технологической мощи Великобритании!



«Спектрума» в моей жизни можно считать законченной, но роль в моем становлении он все-таки сыграл. Не как профессионала, конечно, но к будущей профессии подтолкнул. Уже тогда стало ясно, что компьютеры для меня настолько интересны, что заниматься телевидением, моей прямой специальностью, я уже не смогу.



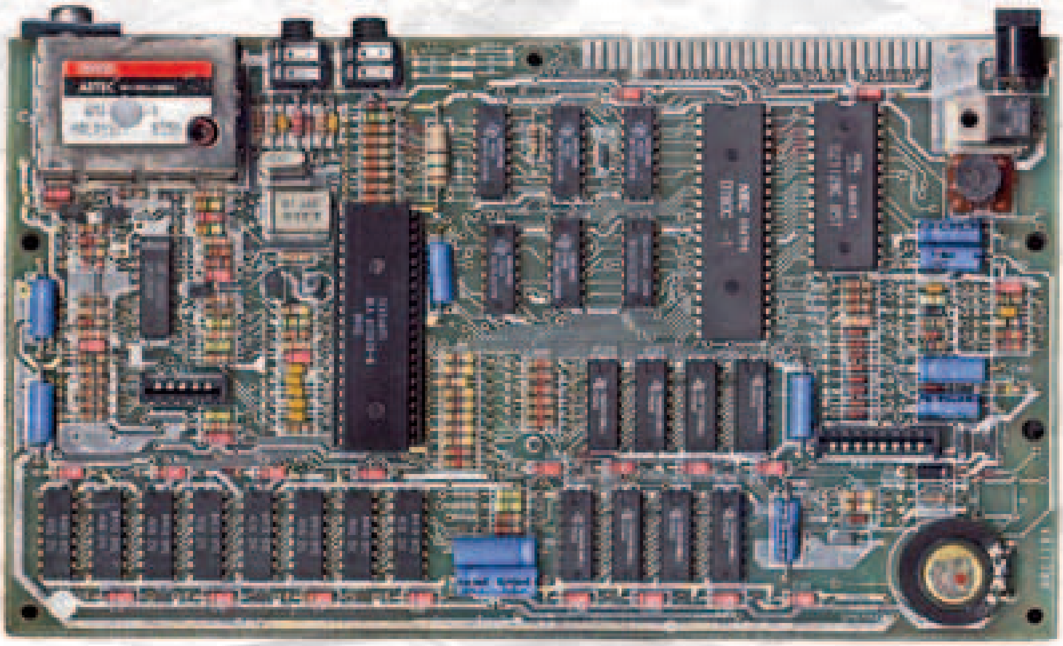
Виталий «Napalm» Шутов
(глава PC-разработок GFI)

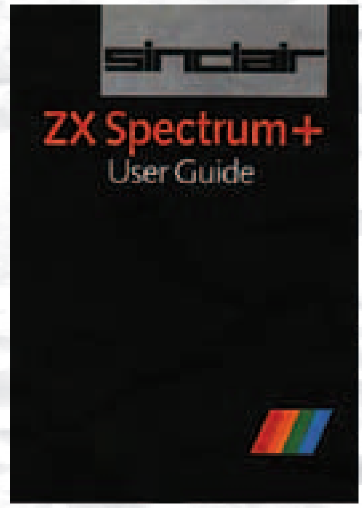
ZX Spectrum – настоящая легенда. Мое знакомство с ним началось в далеком 85-м году, когда знакомый отца (летчик дальней авиации), вернувшийся из зарубежной командировки, привез моему другу небольшую коробку с клавишами. Это было потрясение! Пожалуй, с тех самых пор компьютер стал настоящим наваждением.
В начале 90-х, когда PC шагал по планете, у меня как раз появился первый собственный компьютер – «Спектрум» украинской сборки. Как сейчас помню, назывался «Робик». Черно-белый телевизор на кухне, старая кассетная «Весна» на год старше меня. Долгие загрузки и подгрузки с магнитофона… Часть кассет, по-моему, до сих пор лежит где-то дома.
Сказать, что благодаря «Спектруму» я стал разработчиком, – не сказать ничего. Конечно, сперва были просто игры, а потом уже желание делать что-то свое. Поначалу просто менял загрузочные картинки в уже существующих играх, потом различные анимированные картинки и небольшие «мультики», а затем и игры. Через «Спектрум», кстати, познакомился с пиратами. Шел по Екатеринбургу (1992-й год), и во время осмотра очередного ларька с кассетами обнаружил на одном из сборников одну из своих ранних игр. Так что «Спектрум» для меня не просто окно в мир геймдева – это, можно сказать, трамплин, с которого я буквально влетел в разработку. И когда появился первый PC, уже был довольно опытным разработчиком (насколько вообще можно быть опытным в 15 лет). Так что «Спектрум» в сердце навсегда!



Михаил «Mad Mike» Хрипин
(технический директор HBM, продюсер игровых проектов в «Новом Диске»)

Про «Спектрум» мне в начале девяностых, может даже в 1990-м, всю плешь проел мой друг. Он заполучил его на пару лет раньше меня, успел разобраться и обрасти играми. А я слушал, развесив уши, и страдал. Ну, родители и подсуетились. Мне тогда 13-14 лет было. Пытались что-то делать свое, но не было тогда еще задора, в основном только играли. Elite, конечно, на первом месте. Ну и мы стали с приятелем на пару этим делом заниматься. Тогда я и понял, что такое программирование. На магнитофоне все делалось, на телевизоре, сами перепаивали, подключали все. Пытался сделать платформер, рисовал спрайты в тетрадке, по клеточкам, потом набивал прямо в регистры, жуть была, а не программирование! У меня там должен был ездить какой-то робот, как в фильме «Короткое замыкание»! Как теперь понимаю, роль Speccy в моей жизни сыграл вот какую: это был первый в моей жизни персональный компьютер, на котором можно было не только играть, но и программировать. Если бы была «Денди», например, может, на программирование и не подсел бы.







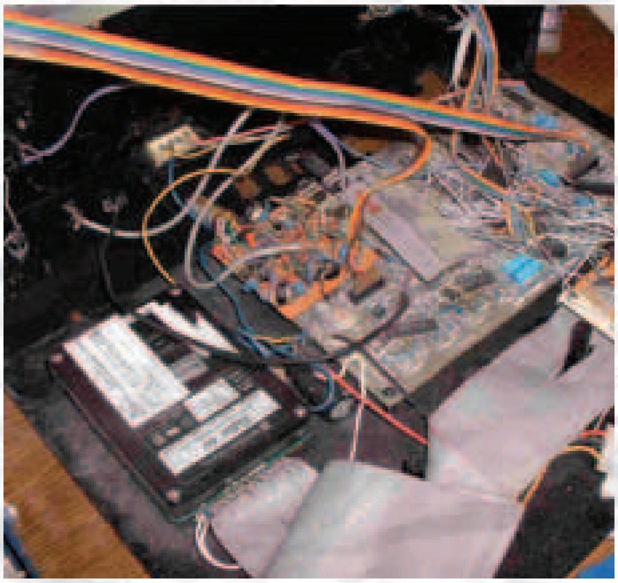
АНДРЕЙ «SkinHead» КАЗАКОВ
(руководитель проекта Jagged Alliance 3, F3 Games)

Слово «Спектрум» в первую очередь навевает воспоминания о детстве. Когда учился в третьем классе, у моего одноклассника появилось это чудо дома. Помню, после школы бежали первым делом к нему, и там целая очередь выстраивалась, чтобы поиграть. Его родители даже установили расписание. По четным числам играет младший брат и его друзья, по нечетным – старший со своими. Так что старался дружить с обоими. Шутка. Позже появился свой компьютер. Как сейчас помню, отец покупал на «Митьке» микросхемы, платы и сам паял. Со стороны родителей компьютер тут же стал рычагом давления. Шнур к монитору выдавался, только когда были сделаны уроки! Вещь была шикарная. Незабываемый модемный писк, который издавали кассеты при загрузке игры, всевозможные ухищрения вплоть до подстройки головки магнитофона, чтобы загрузить игру с размагниченной кассеты. Ну и игры, безусловно, потрясающие, несмотря на слабенькую графику, не то что сейчас. Bruce Lee, Saboteur 1 и 2 – помните такую игрушку про ниндзя? Я к ней даже вычертил карту всего лабиринта на нескольких тетрадных листах и потом склеил. Симулятор вертолета Tomohawk с его трехмерными «проволочными» вертолетами и танками – это, пожалуй, любимые игры были. А если задуматься, что одна игрушка умещалась в 48 Кб оперативки, то это вообще то ли фокус, то ли чудо. Особым шиком было иметь флоппи-драйв и 128 Кб оперативки. Предмет зависти, однако! А еще апгрейдили аудиосистему. Добавлялась специальная микросхема, называлось это, кажется, музыкальный сопроцессор, после чего компьютер выдавал настоящие мелодии, чуть ли не стерео.
Довелось и игру написать для «Спектрума», правда, без какого-либо навара и общественного признания. Была такая игра, в ней требовалось разбомбить город со снижающегося самолетика, чтобы приземлиться, не врезавшись в дома. Я написал к ней продолжение, там было много американских городов на выбор и имелась возможность сбрасывать атомную бомбу, которая сразу полгорода выносила. Но бросить можно было только одну за вылет, чтобы, понимаешь, интерес не потерять! Выходит, я и дизайном тогда занимался, и анимацией, и пиксель-артом, это в пятом классе-то! Славный был компьютер, славный!



Юрий «Matthias» Матвеев
(Основатель Step Creative Group, создатель «Спектрофона»)

Воспоминания самые теплые. Это было отличное время, время романтиков. Когда персональный компьютер ZX Spectrum был эдаким инопланетным артефактом, который нужно было изучать, осваивать, а в условиях тогдашнего информационного голода можно даже сказать – исследовать. Не хватало руководств, книг по программированию, другой литературы. Поэтому все, что появлялось на рынке, сметалось страждущей толпой в мгновение ока. Программировать на «Спектруме» я так и не научился. Были, конечно, простенькие программки на «Бейсике», рисовавшие на экране, скажем, человеческие фигуры в зависимости от ввода параметров рост-вес-объем. Баловство – не более того.
В принципе, мы изучали «Ассемблер» в институте, но дальше чем погонять звездочки по экрану дело не пошло. «Спектрум» взял меня другим – миром своих игр. Я по уши влюбился в эту машинку. А когда впервые увидел Elite – окончательно распрощался с надеждами, что когда-либо стану работать по специальности – инженером электронной техники... Именно тогда я стал хардкорным геймером – с красными, воспаленными глазами от ночных перелетов и перестрелок с космическими пиратами, от захватывающих стратегических боев в Laser Squad и Rebel Star, от беспощадного и жестокого сериала Joe Blade: в игре нельзя было сохраняться, поэтому все два часа прохождения нужно было провести возле компьютера, разве что изредка пользуясь «паузой» (а если еще какой-нибудь электромагнитный импульс приключался – чайник/телефон/холодильник/звонок в дверь, можно было начинать заново. – *Прим. ред.*). В общем, получив достаточно большой опыт, я понял, что могу поделиться им с другими игроками. Именно это и стало основой моего сотрудничества с редакцией журнала «ZX-Ревю», в который я писал статьи, пока не открыл собственный электронный журнал «Спектрофон». Правда, обойтись без единомышленника было невозможно – требовалось хорошее владение «Ассемблером», поэтому программную часть взял на себя мой хороший знакомый, программист Сергей Шишлянников, ставший компаньоном в этом нелегком, но увлекательном деле.



? Какую роль сыграл ZX Spectrum в становлении вас как профессионала в игровой индустрии?

Огромную. Пришлось побывать в различных ипостасях – в роли игрового журналиста и главного редактора, поработать гейм-дизайнером, сценаристом, композитором и даже «издателем». Мы публиковали в журнале «Спектрофон» программы юных и не очень дарований, которые присылали нам в редакцию. А поскольку журнал распространялся на дискетах – это и было своего рода издательской деятельностью.

? Расскажите о вашей игре для ZX-Spectrum – «Звездное Наследие 1: Черная Кобра». Кому пришла в голову идея создать ее? Как она разрабатывалась? Как ее приняла публика? Что вообще для вас значил этот проект в те времена?

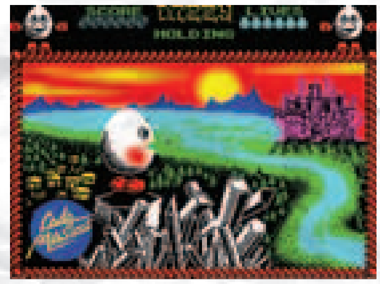
Вообще идея сделать игру была очень заманчива, замысел лежал где-то глубоко в подсознании и ждал своего часа. К тому времени мы выпустили несколько номеров «Спектрофона» и на играх уже собаку съели. Как-то весной 1994 года я рассказал Сергею свою задумку. Он, хотя и был завзятым скептиком, вдруг поддержал меня, и мы начали работать. Дома, в свободное время. Впрочем, к тому времени журнал и игра стали для меня уже работой. Это стало понятно после того, как наши проекты набрали популярность, а их продажи помогли нам двигаться вперед. На игру мы потратили примерно год с небольшим. Втроем – к нам присоединился художник Дмитрий Усманов, который работал в нашем журнале внештатным автором. «Звездное Наследие» ждали – количество предзаказов на игру превысило все наши самые смелые ожидания.
Сейчас это, конечно, смешные цифры, но тогда они казались огромными. Подумать только – 300 человек были готовы купить нашу игру в первый же день выхода! Мало того – большая часть из них оплатила предзаказ и с нетерпением ожидала, когда же мы «разродимся»! Ну а после выхода игры стало ясно: это успех. Письма в редакцию посыпались как из рога изобилия. Игру проходили группами, студенты в общагах «резались» в ЗН, пытаясь разгадать загадки вместе. На рынке, где продавалась игра, кучковались фанаты с распечатками собственноручно составленных карт, обсуждая сюжетные перипетии, расспрашивая друг друга, как пройти трудные места. Доходило даже до того, что решение одной загадки продавали за 10 рублей! А мы тихонько стояли в сторонке и старались не раскрывать секретов раньше времени. Через месяц продаж мы поняли, что делать игры и интересно и выгодно. Это ни с чем не сравнимое удовольствие – заниматься любимым делом, да еще получать за это приличные гонорары... Пираты злобствовали, конечно. За углом продавали пиратские версии уже через неделю после выхода. Но мы им так же нещадно мстили. Защита на игре стояла многоуровневая: помимо простой защиты от копирования, в игре

Великие игры эпохи ZX Spectrum

Среди тысячи компьютерных игр, выпущенных на ZX Spectrum за весь период жизни платформы – с 1982 по 1999, выбрать несколько самых достойных очень непросто. Мы выбрали самые-самые, но, поверьте, этот список можно продолжать еще очень долго...

Dizzy – серия сказочных квестов и аркад про веселое куриное яйцо и его путешествия. Вышло семь оригинальных частей от британской студии Codemasters.

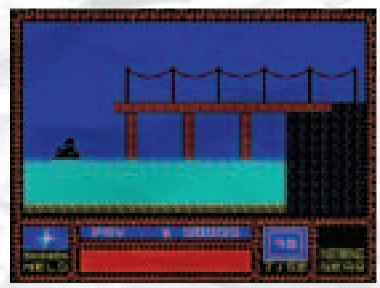




ПОСЛЕДОВАТЕЛИ: Пять неофициальных частей было разработано энтузиастами из СНГ (в том числе знаменитые Dizzy X и Dizzy Y от питерской студии Speed Code). В начале 2000-х Codemasters предпринимала попытки возродить серию на PC и консолях, но безрезультатно. Пока безрезультатно.

Saboteur – игра со stealth-элементами (раньше, конечно, их так не называли) про ниндзю-саботажника. Необходимо было проникнуть на базу врага и уничтожить ее, не выдав себя.





ПОСЛЕДОВАТЕЛИ: Косвенно повлияла на сериалы Metal Gear Solid, Ninja Gaiden, Tom Clancy's Splinter Cell.

Elite – игра-веха. Настоящая Вселенная игровых возможностей – космический симулятор с экономическими вкраплениями и бесконечным геймплеем.





ПОСЛЕДОВАТЕЛИ: Сериалы Wing Commander (Origin), Starlancer (Microsoft/Digital Anvil), Freelancer (Microsoft/Digital Anvil), X и многие другие...

Великие игры эпохи ZX Spectrum

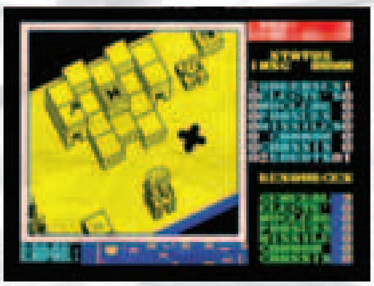
Laser Squad – очень продуманная и качественная пошаговая стратегия, созданная братьями Голлоп. В ней впервые появилась возможность оснащения и вооружения отряда до начала боевых действий.





ПОСЛЕДОВАТЕЛИ: X-Com, Incubation, Laser Squad Nemesis (братья Голлоп вернулись к тому, с чего все начиналось – только теперь на PC).

Nether Earth (1987) – считается одной из первых стратегий в реальном времени. Главные вехи жанра были намечены уже тогда: собираем из запчастей роботов и захватываем нейтральные или вражеские фабрики, увеличиваем военную мощь – и разносим базу противника!





ПОСЛЕДОВАТЕЛИ: Dune 2, Command & Conquer, Warcraft, в 2004 году вышел римейк Nether Earth в полном 3D.

«Звездное Наследие» – очень красивая приключенческая игра с ролевыми элементами.





ПОСЛЕДОВАТЕЛИ: 2 декабря 2005 года вышел римейк на PC от тех же авторов (Step Creative Group).





было разбросано множество контрольных проверок на «лицензионность» и, если копия была пиратской, игра начинала вести себя по-другому. Так, главный герой, пересекая океан на глайдере, в лицензионной версии благополучно добирался до материка, но в пиратской все было иначе: срабатывала проверка, и игрок получал сообщение, что глайдер попал в шторм и утонул. Покупайте, мол, лицензионную версию. Кроме явных намеков были и скрытые проверки, которые просто тихо убирали в пиратской версии из локаций нужные объекты, и игра становилась непроходимой. Пиратам возвращали диски и шли покупать игру у нас. Веселое было время.

? Спустя десятилетия вы решили выпустить игру по мотивам «Звездного Наследия» на PC – расскажите, как возникла идея?

Надо отдать должное фанатам игры. Ну и собственному авантюризму, в каком-то смысле. Мы просто как-то постепенно, незаметно для себя созрели для римейка. Это именно римейк, а не игра во вселенной «Звездного Наследия», с потрясающей графикой и дополнительной сюжетной линией. Игру ждали. Всплеск интереса к нашему сайту после анонса, множество материалов об игре в Сети – все это давало уверенность, что мы на правильном пути. После выхода на PC игра получила достаточно высокие оценки, пресса в большинстве своем очень благосклонно ее приняла. Другое дело – насколько была оправдана эта затея в коммерческом смысле... Но мы уже сделали для себя определенные выводы.

? «Спектрофон» – для многих (меня в том числе) был единственным способом узнать что-то новое из мира компьютерных игр того времени! Каково было делать журнал? Сколько он просуществовал? Когда его пришлось закрыть и почему?

Так вы тоже его читали? Приятно слышать. Это было больше десяти лет назад... Было интересно, приятно, сложно, иногда невыносимо трудно, но это было достойное и очень полезное для всех «спектрумистов» дело. Журнал объединил вокруг себя целые группы людей из разных городов... Игроки обменивались знаниями, общались через страницы журнала. Ведь это все начиналось еще в доинтернетовскую эпоху, можно сказать! Журнал был закрыт в 1997 году (до сих пор считаю, что поздновато, надо было уходить раньше), поскольку перестал приносить прибыль, количество покупателей сильно упало, люди забывали про Spectrum, уходили на другие платформы. Делать журнал стало невыгодно.

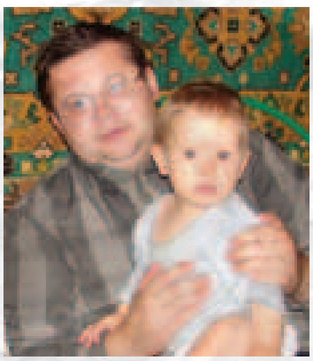
? Вы наверняка тесно общались с другими разработчиками «спектрумовского» времени. Расскажите вообще об игровой индустрии того времени в России.

На самом деле, времени на общение было не так уж и много. В основном мы встречались на рынке, где торговали «спектрумовским» софтом (Митинский радиорынок). Выезжали в Питер на Enlight в 1996 году. Эдакий прообраз или, если хотите, протоплазма нынешней КРИ. Никакой индустрии в нынешнем понимании этого слова тогда не было. Несколько десятков кооперативов по всей стране, торговавших дискетами с





играми, книгами и журналами, плюс разработчики железа и его продавцы. Вот и вся «индустрия». Но в целом все, что есть сейчас, было и тогда, просто в более примитивной форме. Но что нельзя отнять у той эпохи – романтику, чувство первооткрывателей...



Вячеслав Медноногов

(Один из главных отечественных разработчиков времен ZX Spectrum – его перу принадлежат: карточная игра «Дурак», замечательный квест «Буратино», НЛО 1-2 (перенос X-Com на ZX Spectrum), «Черный Ворон». В данный момент работает в Ketsujin Russian Studio.)

? Расскажите, пожалуйста, о ваших воспоминаниях, связанных с ZX Spectrum. Когда впервые запустили?

Все по стандартной схеме тех лет: вернулся из армии, увидел «Спектрум» у друга, очень понравилось, купил детали на рынке в «Автово» и собрал сам. Через день работы мой первый «Спектрум» сгорел. Было это в 1990-м году.

? Во что играли?

Поначалу играл в то, что доставал у друзей – Packman, RiverRaid. Нравились Blade Warrior, конечно же, Elite. В дальнейшем пересмотрел несколько сотен игр, хотя прошел из них единицы. Любимая игра – трилогия Savage. Захватывающая и безумно красивая.

? Программировали ли на нем и создавали игры?

Поначалу приходилось программировать и создавать игры непосредственно на «Спектруме». В дальнейшем от этого удалось отказаться, полностью перенеся разработку на PC.

? Какую роль сыграл ZX Spectrum в становлении вас как профессионала в игровой индустрии?

Огромную. Научил писать быстрый и компактный код, не чураться «грязной» работы.

? Расскажите об игре «Буратино». Сколько человек работало над проектом? Кому пришла идея?

Как правило, всю работу я всегда выполнял сам, за исключением музыки и межуровневых заставок в более поздних играх. То было счастливое время, когда можно было воплощать свои задумки, а не чужие. Это была моя вторая игра на «Ассемблере». Попытка объединить идеи, почерпнутые из Savage и Dizzy. К началу разработки финансы позволили заменить магнитофон на дисковый накопитель – и это был рай.

? А как приняла игру публика?

Прекрасно. Помню, издательство «Питер» даже разместило в одном из сборников описаний игр для ZX ее обзор и карту. Предыдущая игра, «Танкодром», была воспринята более прохладно. Причина простая – я делал то, что было интересно мне, а не пользователям. Постарался исправиться. Тогда это еще было не более чем хобби.

? Для меня эта игра была одной из самых любимых! Пользуясь случаем – низкий вам поклон.

Спасибо. Справедливости ради, она была все-таки проще Dizzy. Серьезные, «полнобюджетные» (как тогда говорили) игры, основанные на идеях, почерпнутых из популярных UFO/XCOM и Warcraft, в моем послужном списке появились позднее – после 1994 г. Они целиком писались на «Ассемблере» собственного изготовления на PC, процесс отладки шел на эмуляторах.

? Что вы, как ветеран игровой индустрии, можете сказать о том времени в целом?

Это было время, когда авторы игр общались с пользователями напрямую, без прослоек в виде форумов и PR-менеджеров. Когда номером горячей линии служил домашний телефон разработчика, а лучшей гарантией надежности программы была фраза «не будет работать – придете и набьете мне морду». Все было проще, честнее и интересней. А игры делались действительно ради тех, кто в них играл. Осталось чувство глубокой удовлетворенности. Еще осталось большое количество знакомых и друзей, замечательных людей.

? Расскажите об игровой индустрии того времени в России.

В те дни, когда флагманами отечественных разработок на PC были игры типа «Перестройка» и «Поле Чудес», создатели игр для «Спектрума» творили чудеса. Видимо, это было связано с невероятной популярностью и доступностью «Спекки» в России. В Питере тогда все были знакомы между собой, было два места постоянных сборищ – рынок «Юнона» в «Автово» и магазинчик «Logros» на «Петроградской». Раз в год «синклеристы» со всего бывшего Союза съезжались на фестиваль Enlight. Типичный разработчик того времени – молодой человек студенческого возраста. Сейчас все, конечно, выросли, стали солидными людьми. В игропроме, правда, остались единицы.

? А чем занимаетесь сейчас? Связано ли это с игровой индустрией?

На нынешнем месте работаю с 2001 года. Это одна из старейших игровых фирм в Петербурге, уверенно идущая навстречу 14-летию. В силу особенностей западного рынка, занимались разработкой самых разных игровых и околоигровых проектов, от PC и Xbox до КПК и мобильных телефонов. В настоящее время фирма занимается одним из перспективных направлений – портированием игр для мобильных платформ. Так что, в каком-то смысле, я по-прежнему в строю.

P. S.
Что касается судьбы автора русских Dizzy X и Y, Сергея Горшкова, то в силу роковых обстоятельств он оказался в местах не столь отдаленных. Когда через три года он вернулся в Питер, его пути со «Спектрумом» разошлись навсегда... Нам так и не удалось найти его и пообщаться.

Всем остальным ответившим мы выражаем искреннюю благодарность за интересные интервью! СИ

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ

В 80-Е ГОДЫ
часть первая



Автор:
Сергей Зуев
megabyte2003@list.ru

Игровая индустрия заявила о себе на рынке во весь голос в позапрошлом десятилетии. Почти все именитые компании начинали именно тогда, часто со штатом в 2-3 человека и одним компьютером на всех. Игровых платформ тогда было намного больше, чем сейчас. В те годы рынок еще не поделили, так что шансы на успех были у каждой яркой разработки. К тому же компьютеры IBM PC еще не заполонили всё и вся. Из-за дороговизны они проигрывали более слабым, но доступным устройствам. Ведь в те времена, помимо игровых приставок, существовали простенькие домашние компьютеры (home computer). Они тоже предназначались «приставочникам», но у них обязательно была клавиатура, и в качестве встроенной операционной системы обычно поставлялся интерпретатор языка «Бейсик».

Десятилетие началось с победного шествия Atari 2600. Это первая в истории игровая консоль, добившаяся значительной популярности в США и Европе и повлиявшая на весь современный игрострой. 2600 появилась в 1977 году и щеголяла весьма неплохими техническими характеристиками. Двухканальный монофонический звук, до 128 цветов на экране и картриджи объемом до 4 Кбайт. Но главным, разумеется, были игры. Atari заставила миллионы покупателей опустошать кошельки в погоне за новыми суперхитами. Производители игр, в свою очередь, каждый раз старались привнести что-то новое, что отличало бы их разработки от продукции конкурентов. Напомним о самых ярких проектах того времени. Breakout – аркадная игра на выбивание кирпичиков мячом и управляемой ракеткой, Pac-Man – лабиринты и пожирание предметов, Space Invaders – культовая игра, обеспечившая успех самой 2600, которая требовала от игрока защищать родную планету от нашествия инопланетян. Миллионы людей покупали консоль, только чтобы пострелять в пришельцев.

К середине 1982 года Atari стала распространять документацию и программные «комплекты разработчика» для сторонних производителей. Глядя на феноменальный успех компании, заработавшей сотни миллионов долларов всего за несколько лет, многие конкуренты ринулись по той же дорожке. Рынок стремительно заполоняли второсортные и бестолковые игры. Яркий пример: на разработку ожидаемой американскими геймерами игры E.T. по мотивам фильма Стивена Спилберга «Инопланетянин» было потрачено всего шесть недель. Что уж говорить о проходных проектах!

Более того, начиная с 1981 года, когда микроэлектроника стала достаточно дешевой, появилось множество новых консолей, технически не превосходящих, а часто и уступавших 2600. И потребители, и производители игр потерялись в этом океане платформ. Всего за год положение игровой индустрии ухудшилось настолько, что многие аналитики стали предрекать конец эры электронных развлечений. Однако после тяжелой полуторагодичной лихорадки рынок успокоился и полностью преобразился. Главным последствием кризиса стало резкое падение стоимости на видеоигры – в десятки раз. За общей неразберихой появились новые издатели и новые игровые платформы. С конца 1983 года в Европе и США огромную популярность приобрели домашние компьютеры. Теперь то были полноценные программируемые устройства со всеми атрибутами ПК – клавиатурой и





перезаписываемыми внешними носителями, но подключались они к обычному телевизору и предназначались, прежде всего, для развлечения, а не для работы. Примерно к 1995 году такие компьютеры исчезли без следа, слившись, с одной стороны, с PC и Macintosh, с другой – с приставками. Скажем, та же PlayStation 3 гораздо ближе к home computer, чем к обычной игровой консоли.

В разных странах были свои любимчики. США и большая часть Европы отдавали предпочтение Commodore 64. Этот 8-разрядный компьютер выпускался с 1982 по 1994 год и продался общим тиражом в 30 млн экземпляров. У C64 до сих пор миллионы поклонников по всему миру. Специально для них в 2005 году была выпущена игровая консоль в виде джойстика с разъемами для телевизора – 64DTV. Аппаратно устройство повторяет «Коммодор» (только с современными деталями) и оснащено 30 играми. «Железо» C64 значительно превосходило начинку Atari 2600. В глаза бросалось большое разрешение – 320x200, а в уши – невероятно качественный звук – 3 канала, 8 октав с эффектами. Поскольку игры распространялись на кассетах и дискетах, вмещавших в 40-50 раз больше, чем картридж 2600, то и сами игры стали преображаться: связный сюжет, качественная графика и полноценное музыкальное сопровождение стали в порядке вещей. На рынке появились новые хиты – International Karate, Double Dragon, The Last Ninja.

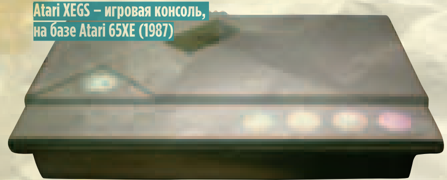
Как и в случае с Atari 2600, многие фирмы пытались повторить коммерческий успех Commodore 64, однако удалось это только ZX Spectrum. Технически более слабый, но гораздо более дешевый, Spectrum оказался сильным соперником. Наибольшее распространение он получил в Великобритании и южноевропейских странах. В конце восьмидесятых, когда эра восьмиразрядных машин заканчивалась, Spectrum был успешно скопирован в СССР, где обрел вторую жизнь. Дело в том, что вся системная логика этого устройства размещалась в одном чипсете. Поэтому компьютер можно было собрать прямо дома чуть ли не из подручного материала. Отечественный – только официальный! – тираж этого чуда сопоставим с общемировым. А ведь каждый студент почитал своим долгом состругать (порой в прямом смысле) его собственными руками. В России, пожалуй, не найти двух «Спектрумов» с одинаковой архитектурой!

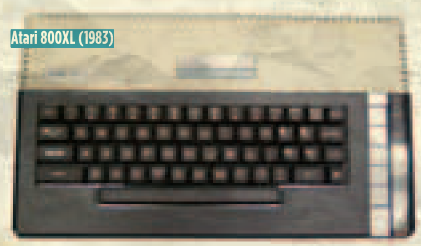
Эра «8-bit» затянулась до середины девяностых. Но уже к 1984 году технический прогресс позволил качественно улучшить аппаратную часть игровых систем. Дешевые процессоры Motorola 68000 легли в основу нового поколения приставок и компьютеров. В 1985 году на рынок вышли две конкурирующие системы – Commodore Amiga и Atari ST. Как и в случае C64 и ZX, у каждой нашлись свои преимущества и недостатки. Amiga предлагала быструю, многоцветную и плавную графику, уникальные звуковые возможности, в то время как Atari была дешевле в четыре раза и на старте имела внушительный набор неигрового программного обеспечения. Борьба Amiga – Atari продолжалась до 1989 года, пока последняя не капитулировала окончательно и не стала «вечно второй».

В том же 1989 году Sega выпустила консоль Mega Drive. Поскольку в ней использовался все тот же процессор Motorola, перенос игр с Amiga и Atari ST был лишь делом времени. К 1990 году Mega Drive опередила по продажам оба компьютера и стала полноправным лидером рынка, позже уступив лишь SNES.

Atari

Рассказывая об истории видеоигр, нельзя не упомянуть компанию, с которой они собственно начались. Как вы знаете из интервью с Ральфом Баером в прошлом номере, самой первой игровой приставкой была Magnavox Odyssey. Но именно Atari первой добилась впечатляющего коммерческого успеха. Нолан Бушнелл в 1966 году на университетском мейнфрейме написал первую игру – Spacewar!, позже воссоздав ее на аналоговой электронике с кинескопом в виде игрового автомата. Однако настоящая слава пришла к нему в 1972 году с автоматом PONG. Примерно тогда же Atari юридически зарегистрировалась как фирма. Классическая видеоигра с двумя прямоугольными «ракетками», отбивающими квадратный «мячик», была необычайно успешна в коммерческом плане. К 1974 году этот автомат имело у себя каждое уважающее себя заведение в США. К концу семидесятых, с развитием и удешевлением микроэлектроники, рынок заполонили домашние варианты PONG от сторонних производителей, которые подключались к телевизору. Кстати, в СССР выпускалось четыре разновидности «Понга» под общей торговой маркой «Электроника видеоспорт» («Видеоспорт», «Видеоспорт-2», «Видеоспорт-М» и «Видеоспорт-3»). Различия между ними заключались в дизайне корпуса, пультов управления и пистолета. Можно сказать, что это первая и последняя советская игровая телеприставка.
В 1976 году MOStek выпустила 8-разрядный микропроцессор 6502. Atari приобрела огромную партию этих процессоров и разработала первую консоль со сменными картриджами Atari 2600, о которой было написано выше.
В 1980 году произошла техническая революция среди домашних компьютеров. Раньше, чем Sinclair Research и Commodore, Atari разработала на базе ставшего распространенным 6502 свои первые компьютеры – Atari 400 и Atari 800. Технически они не намного превосходили 2600, но зато позволяли программировать видеоигры без использования стороннего оборудования. Компьютеры Atari также имели разъем для картриджей, не совместимых с 2600. Эти картриджи вполне успешно продавались, но большая часть игр выходила из рук обычных пользователей, многие из которых организовывали свои фирмы.
Несмотря на то что за всю последующую историю компании так и не удалось повторить успех Atari 2600, новые компьютеры приносили вполне ощутимый доход. Так что за последующее десятилетие производилось множество их модификаций. Изначально это была линейка XL. Atari 600XL и Atari 1200XL – усовершенствованный 400 в новом корпусе и с увеличенным объемом памяти. На этой же волне появился и Atari 800XL – новый вариант 800. К середине восьмидесятых, с популяризацией и удешевлением 16-битных процессоров Motorola, вышла новая серия компьютеров Atari ST, а следом переиздание старых Atari XE.
Поскольку торговля 2600 и играми для нее принесла сотни миллионов долларов, по окончании активных продаж первой консоли, компания захотела повторить успех. На базе компьютера Atari 800 была выпущена новая приставка Atari 5200. Однако, несмотря на знакомое «железо», старые картриджи от 800 и 2600 не были совместимы с новой системой, и консоль потерпела неудачу.
За 5200 в 1986 году последовала Atari 7800. Теоретически эта консоль была вполне жизнеспособной: поддерживала современную графику, располагала библиотекой из множества собственных и перенесенных с XL популярных игр, а также обладала обратной совместимостью с 2600. Но было уже поздно – рынок распределялся в отношении 9:1 в пользу NES и Sega Master System.
Чтобы вдохнуть новую жизнь в уже устаревшие 8-разрядные компьютеры, в 1987 году компания выпустила Atari XEGS (Game Station). По сути, это была старая Atari 65XE, которая, в свою очередь, являлась новой Atari 800XL с 64 Кбайт памяти. У новой консоли отсутствовала клавиатура, которая, однако, подключалась через разъем, и слот для картриджей был перенесен с задней части наверх. Поскольку игр на картриджах для XL/XE к тому времени было выпущено весьма много, то XEGS вполне успешно продавалась на протяжении пары лет.
Последней попыткой завоевать консольный рынок была портативная Atari Lynx. Она вышла несколькими месяцами ранее Game Boy, у нее наличествовал цветной экран и удобная система управления с поворотом консоли, как у Wonderswan Color. Сгубило эту многообещающую разработку то, что позже подкосило и Sega Game Gear – малый срок службы батарей. Шести стандартных пальчиковых батарей AA хватало всего на 4 часа.
Кроме приставок и домашних компьютеров, Atari получала колоссальные прибыли от игр. Она выступала как в роли разработчика, так и в роли издателя своих и чужих проектов. В эпоху 2600 компания контролировала оборот практически всей продукции для этой консоли, попросту не давая сторонним фирмам что-либо для нее выпускать. Однако в 1983 году спецификации приставки были открыты, и на рынок хлынула волна сторонних игр, часто плохого качества, что вызвало знаменитый игровой кризис.
Позже компания старалась отхватить как можно больший кусок рынка. Atari выпускала в основном платформеры – например, сериал Gauntlet. До четырех игроков одновременно (на аркадных автоматах) исследовали фэнтезийный мир в поисках пищи, попутно убивая врагов. Конечной цели, как таковой, не существовало, но, несмотря на это, игра чрезвычайно затягивала, и ее перенесли с автоматов на все распространенные на тот момент 8- и 16-разрядные компьютеры и консоли.
Многие издатели к тому времени стали понимать, что громкие имена привлекают покупателей к их продукции. Indiana Jones and the Temple of Doom была основана на фильмах про Индиану Джонса и издавалась по лицензии LucasArts.
Hard Drivin' – одна из первых трехмерных аркадных гонок. Игрок управлял виртуальной Ferrari Testarossa и проходил достаточно сложные трассы с множеством трамплинов и препятствий. Изначально вышедшая на аркадных автоматах игра затмила все популярные гонки того времени.


Atari XEGS – игровая консоль, на базе Atari 65XE (1987)


Atari 800XL (1983)



Atari 800



Atari 2600jr – переиздание оригинальной 2600 (1986)

Activision

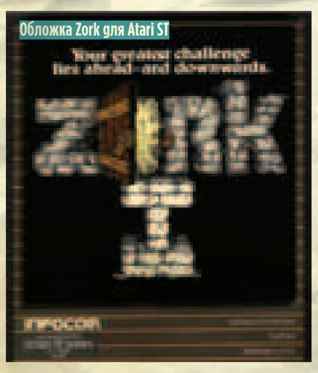
1 октября 1979 года на американском рынке появился первый в истории независимый разработчик и издатель видеоигр Activision. Компания основана ведущими программистами из Atari и известным в те годы музыкальным продюсером Джимом Леви. Первые годы жизни она занималась производством игр для Atari 2600, привлекая лучших разработчиков, а в 1982 году выпустила знаковый проект – бестселлер Pitfall!, который считается основоположником жанра платформеров.

В те годы на персональных компьютерах были популярны текстовые adventure. Это ближайшие родственники современных квестов, только для описания окружающего пространства и диалога с компьютером использовался исключительно текст. Геймер применял лексические конструкции на упрощенном английском языке (например «GO WEST» или «LOOK AT SHERLOCK»), а программа анализировала введенные строки и «отвечала» новым описанием на требования игрока. Текстовые игры появились еще во времена первых мейнфреймов с полноценными текстовыми терминалами, но на домашний рынок вышли только с появлением фирмы Infocom.

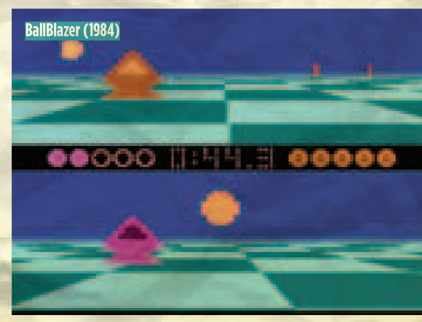
Infocom появилась как студенческий проект в Массачусетском технологическом институте (MIT) в 1977 году. Двое студентов написали основу всех своих будущих игр – ZIL, Zork Implementation Language. Этот язык позволял описывать игровую среду и анализировать пользовательские команды. Первое слово в названии – Zork – выбрано неслучайно. Так называлась самая популярная линейка игр от Infocom. Благодаря простоте ZIL перенесли на большинство распространенных платформ, и фирма достаточно быстро разбогатела. Джим Леви был большим фанатом текстовых игр, поэтому в 1986 году Activision купила Infocom. Это вывело компанию в ряды лидеров игровой индустрии, где она удерживалась в течение всех восьмидесятых.

В те годы объемы кода были значительно меньше, а технологии – проще, поэтому большая часть игр выпускалась маленькими командами максимум из 10 человек. Activision охотно издавала их, поэтому на прилавках появилось множество оригинальных проектов: симулятор взлома компьютеров – Hacker (1985) или трехмерный симулятор футуристического футбола – BallBlazer (1984).

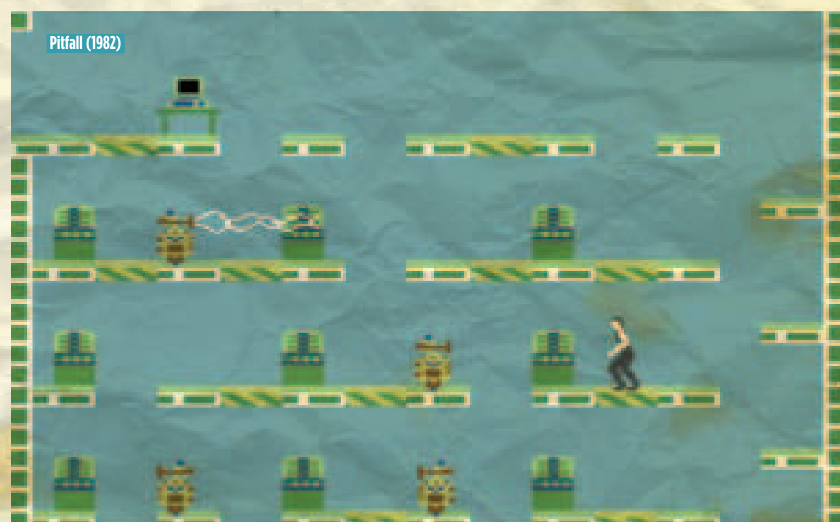
Activision также прославилась как один из пионеров использования популярных торговых марок и известных фильмов. Как пример можно привести Ghostbusters («Охотники за привидениями»), или игры, в которых демонстрировались логотипы Coca Cola и McDonalds.


Обложка Zork для Atari ST


Обложка Pitfall для Mega Drive


BallBlazer (1984)



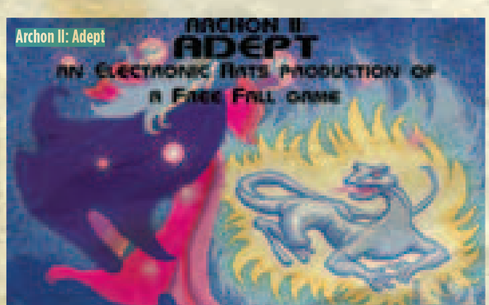

Pitfall (1982)





Electronic Arts

Компания основана бывшим маркетологом Apple Трипом Хоукинсом в 1982 году, ныне это крупнейшее независимое игровое издательство в мире. Знаменитое название оно получило не сразу. Сначала оно называлось Amazin' Software, и только спустя год его акционеры начали выбирать новое имя из SoftArt, Blue Light и Electronic Artists. Остановились на последнем, сократив Artists до Arts и объяснив это тем, что члены компании не являются художниками (Artists), художники – это те, кто создает игры. Это было вполне справедливо, учитывая упор EA на издательскую деятельность.
Как и Activision, EA поначалу рьяно привлекало сторонних разработчиков. Поскольку в издательство приносилось огромное число игр, пришлось создать небольшое отделение по их оценке. Оно работало весьма ответственно, поэтому почти каждая игра, выходившая на рынок под маркой EA, становилась хитом.
Pinball Construction Set вышла в 1983 году. Очень необычная игра, напоминающая конструктор для создания собственного пинбольного автомата. После оглушительного коммерческого успеха и выхода на всех популярных тогда платформах, появились и новые «конструкторы» от EA. Adventure Construction Set (1985) позволяла творить двухмерные ролевые миры с квестами, NPC и логическими связями. Racing Destruction Set (1985) – редактор гоночных трасс с необычными возможностями, вроде изменения гравитации, типа поверхности и настройки автомобиля под только что созданный трек. В конце концов каждая распространенная платформа стала обрастать большим количеством подобных игр, в том числе – необычайно популярная в нашей стране The Incredible Machine. За все это можно благодарить Electronic Arts.
В 1983-84 гг. вышли две части Archon – этакие шахматы, приправленные магией. На поле располагаются Power Points – специальные клетки, которые необходимо занять. Каждый игрок управлял четырьмя магами, способными призывать силы различных стихий (вода, земля, огонь, воздух). Магия позволяла призывать демонов, также четырех видов, набор различался в зависимости от стороны игрока – Order или Chaos.
Еще один хит – M.U.L.E. (1983). Яркий представитель пошаговых стратегий. Игрок управлял специальным механизмом (Multiple Use Labor Element), собирающим ресурсы на удаленной планете. Цель игры – колонизация. Можно играть с живыми соперниками, а в случае их отсутствия – с компьютером. Игра содержала и экономические вкрапления – покупка/продажа ресурсов и составных частей аппарата и совместный режим – союзы между игроками для успешного продвижения к финишу.
В восьмидесятые компания производила игры лишь для домашних компьютеров, на консольный рынок EA обратила внимание значительно позже. До 1987 года она занималась только изданием игр от сторонних разработчиков, но затем начала продвигать собственные разработки. Первой из них была простенькая Skate or Die для ZX Spectrum, которая продавалась как приложение к журналу Your Sinclair!. Спустя два года компания выпустила революционную игру Питера Мулине, симулятор бога Populous. После этого чередовать выпуск собственных разработок со сторонними проектами стало обычным делом для Electronic Arts.



Archon II: Adept



Skate or Die! – 1987, первая самостоятельная игра EA

ELECTRONIC ARTS™

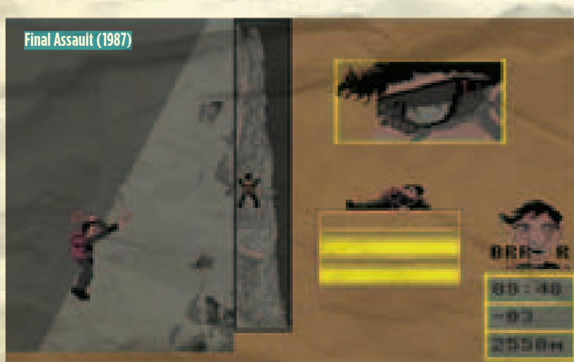
Epyx

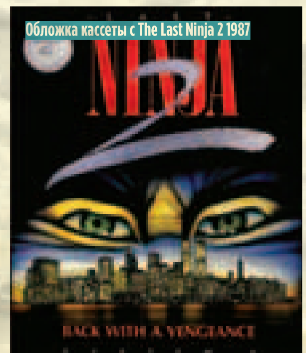
Название этой фирмы дорого сердцу каждого ретрогеймера. За 15 лет существования, с 1978 по 1993 годы, Epyx выпустила множество культовых игр, которые до сих пор переиздаются и на современных консолях. Большая часть из них разрабатывалась в самой фирме. Выпускались они, чаще всего, также своими силами, однако в 1985 году к изданию в Европе подключилась U.S.Gold. Она занималась выпуском версий под Commodore 64 и содержала небольшой штат программистов, занимающихся переносом на популярные в Старом Свете ZX Spectrum и Amstrad CPC.

Epyx выпускала сверхпопулярные сериалы, посвященные атлетическим соревнованиям – Summer Games, Winter Games, California Games и World Games. Эти простенькие, но веселые игры неоднократно переиздавались на новых платформах, в том числе и на GBA, и на Wii.

Однако имя Epyx сделала не только на них. В 1987 году вышел, возможно, лучший двухмерный экшн эпохи 8-бит – The Last Ninja. В нем было идеально практически все – двухмерная графика невероятной красоты, впечатляющая музыка и захватывающий геймплей. Игрок сражался с противниками, разгадывал несложные загадки и совершенствовал персонажа. На выбор предоставлялось несколько видов оружия и приемов, которые открывались по мере прохождения. Позднее Epyx выпустила два продолжения (1988 и 1990 гг.), и перенесла сериал на все распространенные платформы.

В 1984 на Commodore 64 вышел платформер Impossible Mission. Игра получилась настолько удачной, что в последующие годы ее, вместе с продолжением 1987 года, перевыпускали почти на каждой новой платформе – например, в 2007 году Impossible Mission вышла для Nintendo DS, PlayStation 2, PSP и Wii. Сюжет достаточно тривиальный – секретный агент борется с сумасшедшим профессором. Чтобы остановить злодея, персонаж должен собрать пароль из отдельных частей, которые добываются на каждом уровне. Главная особенность Impossible Mission – изменяющаяся структура уровней: с каждым повторным прохождением игрок попадал в новые лабиринты. Помимо этого, в версии для C64 применялась библиотека голосового синтеза от сторонней фирмы Electronic Speech Systems.


Final Assault (1987)



Обложка кассеты с The Last Ninja 2 1987

EPYX COMPUTER SOFTWARE













Codemasters

По сравнению с современными системами, для компьютеров и игровых приставок тех лет программировать было не в пример проще. Почти каждый после покупки компьютера мог сразу создавать простые игрушки. В 1985 году два 14-летних британских школьника – братья Ричард и Девид Дарлинги, ранее работавшие в Mastertronic, организовали свою собственную студию по производству видеоигр. Изначально полем деятельности Codemasters был родной британский ZX Spectrum. Первым хитом студии стала Dizzy – помесь платформера и квеста. Игрок управлял одноименным яйцеобразным персонажем, который от серии к серии спасал своих друзей и королевство от неприятностей. Dizzy мог перемещаться влево и вправо между игровыми экранами, прыгать и собирать предметы, которые затем требовалось применить в нужном месте. Сериал стал настолько популярным, что Диззи считается неофициальным мэскотом Spectrum, даже несмотря на то, что позже игры были перенесены на большинство популярных в Европе платформ. Помимо квестов, в восьмидесятые Codemasters отметилась выпуском посредственных аркадных гонок – BMX Simulator и Grand Prix Simulator, и разнообразных имитаторов игровых автоматов. Студия также внесла значительный вклад в продвижение NES на территории Великобритании путем разработки и производства нелицензированных картриджей. Консольный рынок приносил ощутимый доход, и в 1990 году Codemasters выпустила Power Pak. Это устройство позволяло изменять содержимое отдельных ячеек адресного пространства NES на собственные значения. Теперь игрок мог устанавливать вечные жизни и неограниченные патроны. Позже данный проект вылился во взломщик кодов Game Genie (его современные аналоги – Pro Action Replay и GameShark).

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™



Sierra

Эта фирма затевалась как семейное хобби, плавно переросшее в бизнес. В конце семидесятых молодые супруги Кен и Роберта Вильямс решили поэкспериментировать с программированием на их новеньком Apple II. Кен в те годы работал удаленным программистом в IBM, и чисто случайно нашел в файловом архиве головного компьютера одну из первых текстовых adventure – Colossal Caves. Надо отметить, что в те годы профессиональные компьютеры являли собой аппараты, занимающие целые помещения. Доступ к ним пользователи получали через отдельные терминалы, подключаясь, например, через модемы. Впечатленный игрой, Кен принес терминал домой и показал игру жене. Роберта увлекалась настольными ролевыми играми и фэнтезийными произведениями, поэтому Colossal Caves захватила ее на многие недели. Терминал был собственностью фирмы, так что долго находиться в руках Вильямсов он не мог. Поскольку Роберта весьма сильно увлеклась этой игрой, то ей захотелось использовать для этих целей собственный Apple II. В те годы жанр текстовых приключений существовал в основном в компьютерных лабораториях на мейнфреймах, а для персональных компьютеров только-только появлялись первые проекты от Infocom.

За год Роберта и Кен написали первую игру – Mystery House, которая сразу привнесла революционные новшества в приключенческие игры. Главным отличием были графические вставки в описаниях уровней. Если раньше игрок получал представление об окружении исключительно из текста, то теперь над описанием каждого закоулка красовалась примитивная векторная картинка. Нельзя сказать, чтобы они были столь уж красивы, но геймеры все равно с воодушевлением приняли нововведение. Mystery House принесла разработчикам порядка 150 тысяч долларов, что подвигло их зарегистрировать фирму On-Line systems.

В 1981 новая фирма выпустила очередную adventure, тоже во многом революционную. Time Zone имела гораздо более обширный игровой мир, чем наводнившие рынок приключенческие игры – примерно 1400 игровых зон против средних 90. Графику в этот раз по заказу рисовали профессиональные компьютерные художники. Однако из-за высокой цены – 99.95 долларов – игра продавалась из рук вон плохо.

В начале 1982 года On-Line systems сменила свое название на Sierra On-Line, переиздав старые игры, а также новую The Dark Crystal.

За первую половину восьмидесятых Sierra совершила несколько маркетинговых ошибок. Неудачный опыт с аркадными играми на консольном рынке, за исключением известного всем и поныне Frogger, привел к тому, что в середине 1984 года фирма была на грани банкротства. Возможно, на этом ее история и закончилась бы, если бы не один удачный проект. В 1983 году IBM стала продвигать на рынок младшую модель персональных компьютеров PCjr, для которой требовались стартовые игры. Sierra стала одной из компаний, которой предложили участвовать в продвижении PCjr. Роберта к тому времени разработала новую концепцию игр класса adventure – игровое пространство представляется исключительно в графической форме, а за перемещение персонажа отвечают курсорные клавиши. Для более детального анализа окружения по-прежнему приходилось вводить текстовые команды, но все равно это был прорыв. Для новых игр был разработан собственный язык – AGI (Adventure Game Interpreter), и на его основе выпущено несколько игр: сериалы King's Quest, Space Quest, Police Quest и Leisure Suit Larry, и к концу восьмидесятых Sierra стала одной из самых коммерчески успешных компаний в игровой индустрии.





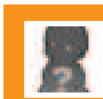


To be continued...

Наш рассказ далеко не закончен: в следующем номере мы вспомним, чем занимались 20 лет назад ведущие японские компании: Nintendo, Sega, Namco, Capcom, Midway, Square, Enix, Konami, Tecmo и Taito. Оставайтесь на связи.

Widescreen

СОВРЕМЕННЫЕ ФИЛЬМЫ НА DVD И В КИНОТЕАТРАХ


Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



350 РУБЛЕЙ

ДЕЖА ВЮ

(DEJA VU, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA)

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСК: DVD9 (AMAREY)
- ВИДЕО: 2.35:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), АНГЛИЙСКИЙ И ДР., DD 2.1 УКРАИНСКИЙ
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, АНГЛИЙСКИЕ, УКРАИНСКИЕ И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- АУДИКОММЕНТАРИИ РЕЖИССЕРА ТОНИ СКОТТА, ПРОДЮСЕРА ДЖЕРРИ БРУКХАЙМЕРА И СЦЕНАРИСТА БИЛА МАРСИЛЛИ
- 9 ФИЛЬМОВ О РАЗЛИЧНЫХ АСПЕКТАХ СЪЕМОК ФИЛЬМА (31.05)
- РАСШИРЕННАЯ СЦЕНА «ПОСЛЕДСТВИЯ ВЗРЫВА» С ОПЦИОНАЛЬНЫМИ АУДИОКОММЕНТАРИЯМИ ТОНИ СКОТТА (1.20)

(ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ)

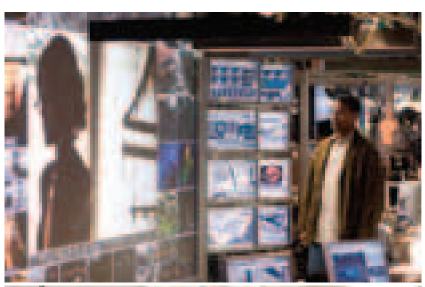


ФИЛЬМ: **ОЦЕНКА:**

На первый взгляд «Дежа вю» выглядит очередным боевиком, снятым трио Тони\Джерри\Дензел, но научно-фантастический сюжет вносит свои поправки. Если внешне «Дежа вю» схож с «Врагом государства», то с постановочной точки зрения он ближе всего к «Багровому приливу». Большую часть фильма мы находимся в закрытом пространстве, комнате слежки, иногда выходя на свежий воздух для расследования на месте преступления. Причем все это время нас грузят изрядным количеством информации об устройстве здешней «машины времени», но даже внимательному и терпеливому зрителю понять все с первого раза будет непросто. Эти уроки теории разбавляют впечатляющим взрывом парома в начале, относительно оригинальной погоней на хамере в середине и финальным противостоянием с антагонистом, поступки которого за этими лекциями даже не успевают толком разъяснить.
Если бы режиссер выбрал более фантастический антураж, поверить в происходящее было бы проще, а большую часть пояснений можно было опустить. Но Тони Скотт стал заложником своей идеи. Сняв фильм про «машину времени» в Новом Орлеане с главными героями, которые писались с реальных прототипов, даже в мелочах не попытавшись хоть как-то отстранить сюжет от реальности, он в результате не попадает ни в научно-фантастический триллер, ни в современный боевик Джерри Брукхаймера.
«Дежа вю» – уже шестой фильм Тони Скотта со знаменитым продюсером и третий с Дензелом Вашингтоном в главной роли. Сработанность трио и качество постановки видны в каждом кадре, но запутанность сюжета и спорный подход к теме слишком бросаются в глаза. Если «Гнев» и «Домино» можно было упрекать в излишне рваном монтаже и кислотном цветовом решении, то «Дежа вю» оказался значительно менее радикальным, заурядным и довольно скучным. А для боевика Джерри Брукхаймера это серьезный недостаток, что показательно отразилось на кассовых сборах картины.

ДИСК: **ОЦЕНКА:**

«Дежа вю» – это пример хорошего во всем лицензионного издания, начиная от упаковки, заканчивая качеством картинки, звука и полностью локализованными доп. материалами. Аудикомментарии – специфичный бонус, и обычному зрителю он не так интересен, как более привычные фильмы о съемках и интервью. На DVD-издании «Дежа вю» создатели диска вышли из положения с помощью специального режима «Окно наблюдения», где зритель, слушая комментарии по ходу картины, постоянно переключается на небольшие фильмы о съемках. Их можно посмотреть и отдельно, но полное представление о создании фильма вы получите именно во время просмотра этого режима. Основной изъян нашего издания – отсутствие пяти удаленных и двух расширенных сцен, которые были на первозонном издании. Кроме того, стоит отметить ошибку в названии фильма. Слово «дежавю» в русском языке пишется слитно.



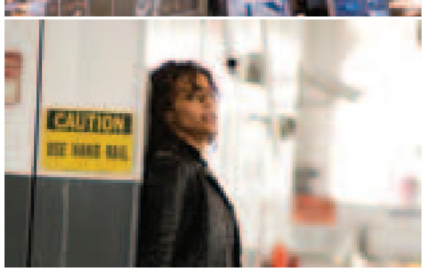


ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 18 ПО 24 ИЮНЯ:

ПЕРСОНАЖ (STRANGER THAN FICTION, CP)

Оригинальная комедия про героя, который начинает слышать голос автора, пишущего о нем роман. Насколько же реален герой и может ли он встретиться со своим создателем? На эти вопросы вы сможете ответить, посмотрев фильм. Однако всех секретов вы так и не узнаете, потому как, в отличие от американских DVD и Blu-ray изданий, мы получим только фильм без каких-либо доп. материалов. Анаморфный трансфер, русская дорожка в DD 5.1 и DTS и английская в DD 5.1 с русскими субтитрами.

ПОПУТЧИК (THE HITCHER, ПАРАДИЗ)

Оригинальный «Попутчик» был стопроцентным триллером, где Рутгер Хауэр играл абсолютное зло, истребляющее несчастных жертв безо всякой причины. Свежий римейк оказался полубоевиком, а Шон Бин не в состоянии вытянуть на себе пустейший сценарий, создателей которого хватило только на несколько перестановок героев. Фильм выйдет с анаморфным трансфером оригинальной размерности и русскими дублированными дорожками в форматах Dolby Digital 5.1 и DTS. Оригинального звука не будет, а наличие многочисленных дополнительных материалов, присутствующих на первозонном издании, стоит под большим вопросом. Попадут ли они на диск или нет, еще не известно.

ФЛАГИ НАШИХ ОТЦОВ / ПИСЬМА С ИВОДЗИМЫ (FLAGS OF OUR FATHERS / LETTERS FROM IWO JIMA, UPR/WARNER)

Уникальный режиссерский проект Клинта Иствуда, состоящий из двух картин, – обе повествуют об одной битве, но каждая со своей точки зрения. «Флаги наших отцов» посвящены захватчикам-американцам, а «Письма с Иводзимы» японцам, защищавшим остров до последнего. Оба фильма нужно смотреть в связке, ведь не часто в кино дают возможность взглянуть на одно и то же событие с точки зрения непримиримых врагов. Однако учитывайте, что издания фильмов выходят по отдельности. Обе картины появятся с анаморфными трансферами, «Флаги» с русской и английской дорожками (DD 5.1) и титрами, а «Письма» с японской (DD 5.1) и русскими субтитрами. В отличие от второй зоны, мы получим только однодисковые издания, не считая рекламных роликов, из допов остался только фильм о фильме на «Письмах с Иводзимы».

С 25 ИЮНЯ ПО 1 ИЮЛЯ:

ВЫБОР СУДЬБЫ (TENACIOUS D IN THE PICK OF DESTINY, UPR/WARNER)

У фанатов группы Tenacious D праздник – не добравшись до проката в России, забавная рок-комедия «Выбор судьбы» с Джеком Блэком и Кайлом Гассом выходит на DVD. Зрелище, надо сказать, специфическое, и далеко не все его смогут оценить, но даже не знакомому с творчеством группы зрителю может приглянуться безбашенность происходящего. А издание просто ломится от различных допов: два аудикомментария, удаленные и расширенные сцены, фильм о съемках, музыкальный клип и не только. Фильм представлен в анаморфном трансфере с пятиканальными русской (закадровый) и английской (с субтитрами) дорожками. В общем, классное издание и прекрасный подарок фанату группы.

МЫ – ОДНА КОМАНДА (WE ARE MARSHALL, UPR/WARNER)

Режиссер «Ангелов Чарли» снял на удивление пристойную спортивную драму, достаточно оригинальную, чтобы отличаться от своих бесчисленных товарок, ежегодно штампующихся в США. Но надо быть готовым к излишней слезливости, да и к концу фильма McG теряет запал и скисает. Издание порадует анаморфным трансфером, русской и английской с титрами дорожками в DD 5.1. А в секции доп. материалов вы найдете рекламный ролик и пару фильмов о съемках и истории создания.

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



350 рублей

ТЕХАССКАЯ РЕЗНЯ БЕНЗОПИЛОЙ: НАЧАЛО

(THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE: THE BEGINNING, UPR/WARNER)

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСК: DVD9 (AMAREY)
- ВИДЕО: 1.85:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), АНГЛИЙСКИЙ И ДР.
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, АНГЛИЙСКИЕ, УКРАИНСКИЕ И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- АУДИОКОММЕНТАРИИ РЕЖИССЕРА ДЖОНАТАНА ЛИБЕСМАНА, ПРОДЮСЕРОВ БРЭДА ФУЛЛЕРА И ЭНДРЮ ФОРМА
- 2 УДАЛЕННЫХ, 2 РАСШИРЕННЫХ СЦЕНЫ И 3 АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ФИНАЛА С ОПЦИОНАЛЬНЫМИ АУДИОКОММЕНТАРИЯМИ (12.35)
- «ПРЯМО В ЦЕЛЬ: АНАТОМИЯ ПРИКВЕЛА» – ФИЛЬМ О СЪЕМКАХ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ 5 ЧАСТЕЙ (43.11)
- ТЕАТРАЛЬНЫЙ РОЛИК (2.12)

(ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ, КРОМЕ КОММЕНТАРИЕВ)

ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

Оригинальная «Техасская резня бензопилой» Тоуба Хупера 1974 года положила начало жанру слэшер и обеспечила себе культовую славу и 5 продолжений. В 2003 году режиссер «Скалы», «Армагеддона» и «Перл Харбора» Майкл Бэй спродюсировал римейк, а после взялся за переделку других известных фильмов ужасов прошлого века. Когда в 2003 году вышла новая версия «Резни», фанаты оригинала были недовольны послаблениями в кровавости, которая положена фильму по законам жанра. Но именно картина Маркуса Ниспела своими кассовыми успехами открыла дверь к массовому зрителю таким фильмам, как «Пила», «Хостел», «У холмов есть глаза» и многим другим.

Поскольку уровень насилия в жанре за эти 3 года сильно подрос, создателям «Начала» не оставалось ничего, кроме как вернуться к истокам и снять более жестокую и кровавую версию «Техасской резни бензопилой». Это порадует фанатов оригинала, а вот некоторых почитателей римейка может, наоборот, оттолкнуть. Ведь хотя версия 2003 года и начиналась с вышибания мозгов напуганной девушки, по части насилия она весьма умеренна и визуально слишком глянцевая. А приквел не только прибавил в насилии, но и сосредоточил внимание на семейке Хьюитов и ее предыстории, объясняя, например, как Монти лишился ног, а шериф Хойт зубов. Будьте готовы к сценам отрезания ног, перерезания глотки и протыкания человека бензопилой. Хотя режиссер не смакует насилие так, как это делают некоторые его коллеги, фильм следует традициям жанра, а это зрелище не для слабонервных.

Слэшер – жанр не для всех. Как правило, или вы его любите, или нет. Поклонник жанра найдет в «Техасской резне бензопилой: Начало» довольно «мяса» и порадуется нестандартному финалу, а фанат сериала узнает немного больше про истоки семейки маньяков. Но ожидать чего-то оригинального и нового от картины не стоит, «Начало» явно не замахивается на звание классики и, кроме как финалом, похвастаться ничем особо не может.



ДИСК: ОЦЕНКА:

Если бы не знать, что в других зонах выходили издания чуть лучше, то наш релиз получил бы оценку отлично. Картинка оригинальной размерности с анаморфированием прекрасно передает визуальное решение фильма, а звук полностью использует пятиканальную систему домашнего кинотеатра. В секции доп. материалов вы найдете несколько удаленных и расширенных сцен, рекламный ролик, фильм о съемках и аудиокомментарии режиссера и двух продюсеров. Последние, к сожалению, как всегда не переведены, но в данном случае они не так интересны, чтобы об этом сожалеть. Довольно любопытный фильм о съемках «Прямо в цель: Анатомия приквела» состоит из пяти частей, каждая из которых повествует о разных тонкостях создания фильма. Что касается тех самых отличий от других зон, то мы получили театральную версию, которая короче расширенной на 5 минут; и лишились убойного DTS-ES 6.1 Discrete. В остальном наше издание ничем не хуже зарубежных.





ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

21 ИЮНЯ:

ПЛАНЕТА СТРАХА (GRINDHOUSE: PLANET TERROR, WEST)

- ЖАНР: ЭКШН ХОРРОР
- РЕЖИССЕР: РОБЕРТ РОДРИГЕС
- В РОЛЯХ: РОУЗ МАКГАУЭН, ДЖОШ БРОЛИН, МАРЛИ ШЕЛТОН, ДЖЕФФ ФЭЙИ, МАЙКЛ БЬЕН, КВЕНТИН ТАРАНТИНО

В США и Канаде «Планету страха» и «Доказательство смерти» Родригеса и Тарантино показывали вместе на одном сеансе длиной в три с лишним часа, а в Европе фильмы выходят по отдельности и с промежутком в две недели. В «Планете страха» маленький городок сталкивается с вирусом, превращающим его жителей в зомби. Но на их защиту встает Черри с автоматом вместо ноги и Врей, владеющий боевыми искусствами. Если Тарантино, как всегда, развлекаетуморительными диалогами, то Родригес – беспрерывным действом.

ЭВАН ВСЕМОГУЩИЙ (EVAN ALMIGHTY, UPI)

- ЖАНР: КОМЕДИЯ
- РЕЖИССЕР: ТОМ ШЕДЬЯК
- В РОЛЯХ: СТИВ КАРЕЛ, ЛОРЕН ГРЭМ, МОРГАН ФРИМЕН, ДЖОН ГУДМАН

«Брюс всемогущий» был для Джима Керри вынужденной комедией, и эта усталость от своего амплуа отразилась на фильме. Нельзя сказать, что он получился плохим, те же «Аферисты: Дик и Джейн развлекаются» много хуже, но ощущалась коммерческая расчетливость и вымученность. Однако кассовым сборам это никак не помешало, и по всем статьям средняя комедия собрала внушительные $242 миллиона в одних только Штатах. Соответственно, и от продолжения ждать чего-то выдающегося не приходится. Бюджет на этот раз увеличился вдвое, в главной роли Стив Карелл, а сюжет повествует о том, как Морган Фримен в роли Бога заказывает Эвану построить ковчег.

28 ИЮНЯ:

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК 4.0 (LIVE FREE OR DIE HARD, ФОКС / ГЕМИНИ)

- ЖАНР: БОЕВИК
- РЕЖИССЕР: ЛЕН УАЙЗМЕН
- В РОЛЯХ: БРЮС УИЛЛИС, ТИМОТИ ОЛИФАНТ, МЭГГИ КЬЮ, ДЖАСТИН ЛОНГ, КЕВИН СМИТ

Главное отличие «Крепкого орешка», вышедшего в конце 80-х, от прочих боевиков было в главном герое. Джон Макклейн, которого играл Брюс Уиллис, тогда известный в основном комедийными ролями, в отличие от героев-одиночек Арнольда Шварцнеггера и Сильвестра Сталлоне был обычным полицейским, живым человеком со своими заботами. Сериал пережил два продолжения и спустя 12 лет обзаведется еще одним. Рекламные ролики впечатляют, даже слишком для фильма о Джоне Макклейне, да и Лэн Уайзман («Другой мир») не внушает доверия как режиссер для такого боевика. К тому же есть опасения, что 20th Century Fox выпустит фильм в прокатной категории PG13, которая сведет на нет всю циничность главного героя и его нецензурные комментарии. Так что четвертая часть когда-то знаменитого сериала вызывает опасение, что нас заставят смотреть что-то вроде «Терминатора 3».

РАТАТУЙ (RATATOUILLE, BVSPR)

- ЖАНР: МУЛЬТФИЛЬМ (3D)
- РЕЖИССЕР: БРЭД БЕРД
- РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (АНГЛ. ВЕРСИЯ): ЯН ХОЛМ, ЛУ РОМАНО, БРАЙАН ДЕННЕХИ, ДЖАНИН ГАРОФАЛО, ДЖЕЙМС РЕМАР

Наконец-то студия Pixar разбавит засилье сиквелов, клонов и дешевых поделок, выпустив «Рататуя». Студия продолжает доказывать на деле, что она лидер в этом направлении, и каждый раз старается найти оригинальный сюжет для своих мультфильмов. За приключениями крыс в канализации мы уже наблюдали в прошлом году в «Смывайся», но «Рататуй» совсем о другом. Главный герой Реми мечтает стать поваром, но крысе, как понимаете, на кухню путь закрыт. И он решает объединиться с Лингвини, неудачливым уборщиком ресторана, и уже с его помощью воплотить мечту в жизнь.



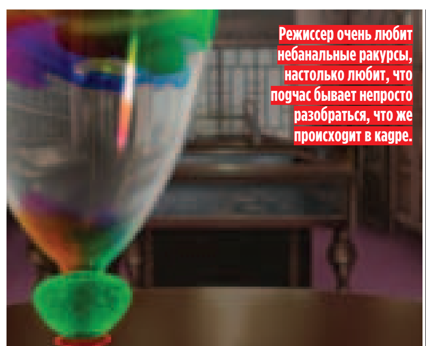
ПОРТРЕТ МАЛЫШКИ КОЗЕТТЫ

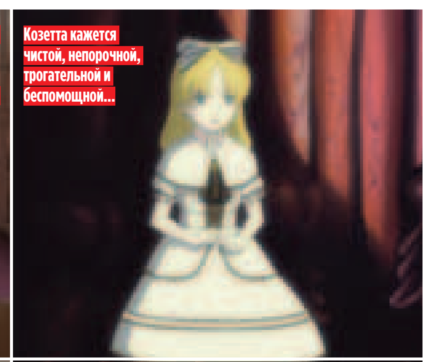
Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

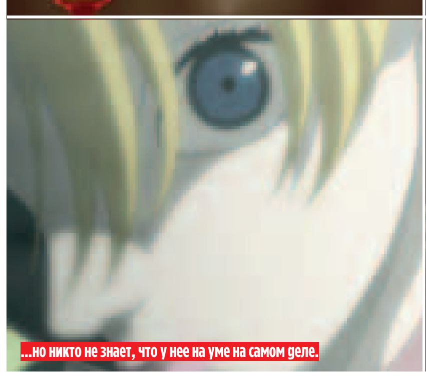
АНИМЕ: Портрет малышки Козетты (Petite Cossette) | РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Акиюки Симбо, 2004 | СТУДИЯ: Doumu | ИЗДАТЕЛЬ: XL Media | КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ: 3 | НАШ РЕЙТИНГ:

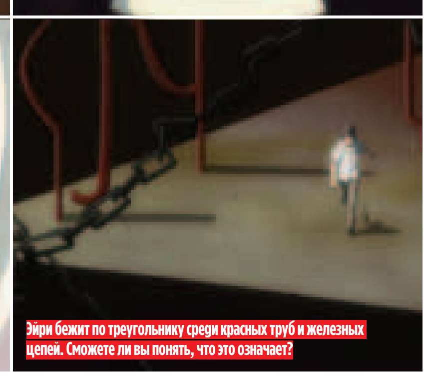
Японцы любят много странных вещей, и часто токийские подростки, увлекшись новой идеей, доводят ее до совершенства, граничащего с абсурдом, и тут ее подхватывает весь остальной мир. Спросите любого знатока мод, и он расскажет, в какую дикую мешанину стилей превратилась японская уличная мода. Пожалуй, самое известное направление, возникшее в подворотнях знаменитой улицы Такесита-дори на Харадзюку, – так называемое «лолита-фэшн», тяга к одежде викторианского стиля периода рококо. Сами японцы и знать не знали о внезапно возникшей связи с Набоковым и маленькими девочками, они, как дети, нашли новую игрушку и ухватились за нее со всем своим детским энтузиазмом. Сейчас за пределами Японии наибольшую известность получили так называемые «готические лолиты», но это только вершина айсберга. Лолит-фэшн включает в себя дюжину направлений, девушки бывают пиратские и женственные, симпатичные и злые, припанкованные и соблазнительные. Специальный термин придуман даже для толстых лолит – «досу-лоли», или, переводя игру слов на наш язык, «лолита в стиле сумо». Субкультура нуждается в своем наивном, но искусстве – рупором движения стал журнал Gothic & Lolita Bible, из которого, кстати, непорочные японцы и узнали про Набокова. Возникли бренды одежды специально для девушек-лолит, а упоминаний в аниме – не перечесть. Обычно роль лолиты дается одной из героинь и отражается больше на ее внешнем виде, чем на поведении. Есть и аниме, снятое по всем правилам – с маленькими аристократичными девочками и трагической любовью, и это – «Портрет малышки Козетты» режиссера Акиюки Симбо.

Действие происходит в наши дни. Талантливый художник Эйри Курахаси подрабатывает в антикварном магазине своего дядюшки. Дядюшка тем временем колесит по Европе и присылает оттуда всякие древности, ценности и раритеты. Однажды приобретением эксцентричного родственника становится французский антикварный сервант XVIII века со стеклянными изделиями. Разглядывая новый товар, Эйри замечает особенный цветной бокал, который словно бы сам притягивает его взгляд. Стоило Эйри только прикоснуться к стеклу, и ему явился дух прелестной белокурой девочки в старинном платье – юной аристократки Козетты Д'Овернье, трагически погибшей 250 лет назад. Чуть позже Эйри обнаруживает в


Режиссер очень любит небанальные ракурсы, настолько любит, что подчас бывает непросто разобраться, что же происходит в кадре.

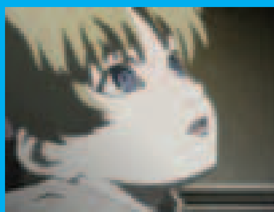

Козетта кажется чистой, непорочной, трогательной и беспомощной...

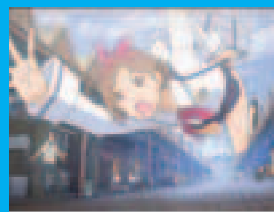
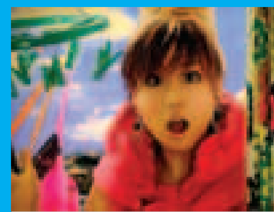

...но никто не знает, что у нее на уме на самом деле.


Эйри бежит по треугольнику среди красных труб и железных цепей. Сможете ли вы понять, что это означает?

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Lurid Enchantment, смонтированный из сцен аниме «Портрет малышки Козетты» на композицию Room Of Angel с саундтрека видеоигры Silent Hill 4; клип Condemned, смонтированный из сцен аниме Bleach на музыку Soul Society группы Kamelot; опенинг телесериала про зайцев Getsumen Toheiki Mina; официальный клип на бестолковую песню Chu-lip в исполнении не менее бестолковой певицы Ай Оцуки.




Если заветный бокал разобьется, случится непоправимое. Впрочем, Эйри вообще сложно будет уйти от непоправимого.


Козетта часто меняет платья, и все они – одинаково изящны.

серванте портрет Козетты, принадлежащий кисти Марчелло Орландо – художника, который в свое время написал множество портретов молодой красавицы и исчез сразу после ее гибели. Говорят, что Марчелло был помешан на юной деве, помешан настолько, что в порыве страсти мог убить возлюбленную – а Эйри все сильнее чувствует, что и его отношения с (воображаемой или реальной?) девочкой в викторианском платье развиваются по тому же сценарию, и, кажется, эта страсть тоже не обойдется без крови. Диковинный цветной бокал, запомнивший смерть Козетты, стал вместилищем ее неспокойной души, и теперь девушка ищет того, кто полюбит ее – полюбит так, что будет готов отдать за нее жизнь.

В одном из интервью создатели «Козетты» рассказали, что их целью было снять красивое аниме – что ж, не подкопаешься, это им удалось. Экранизацию манги Аски Кацуры отдали режиссеру Акиюки Синбо... Чтобы понять соль, нужно быть знакомым и с прошлыми работами Синбо. Если мастера психологического аниме вроде Сатоси Кона и Мамору Осии, по большому счету, год за годом переснимают одни и те же фильмы, то Синбо – многостаночник и мастер на все руки. Он может работать над обыкновен-

Short News Turbo EX Edition

От сетевого пиратства страдают не только музыканты и разработчики видеоигр, но также авторы и издатели манги. Ни для кого не секрет, что номер японского Shonen Jump, который появляется в продаже по понедельникам, в Сети можно найти уже в четверг-пятницу, за несколько дней до выхода в розницу! Японская полиция, однако, очень серьезно относится к авторским правам и продолжает отлавливать пользователей анонимных файлообменных сетей. Полицейские нашли лазейку в программном обеспечении форумов, вычислили подозреваемых и нагрянули к ним восемнадцатого мая. Семнадцатилетний подозреваемый А (японская полиция не разглашает имен) каждую неделю заливал в Сеть свежие номера Shonen Jump с февраля по апрель этого года; подозреваемые В и С попались на комиксах из журнала Weekly Shonen Sunday. Во время проведенных обысков представители властей конфисковали персональные компьютеры, сканеры и мангу, принадлежавшие подозреваемым. Надо отметить, что обе японские анонимные файлообменные программы – Winny и Share – снабжены совершенно непробиваемой защитой, которая не дает служителям закона просто так хватать пиратов за руку, и в сетях по-прежнему появляются свежие эпизоды аниме в день телевизионной трансляции. Winny существует уже пять лет, и благодаря уникальной децентрализованной архитектуре за все эти годы победить ее так и не удалось. И, возможно, никогда не удастся.





Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с XL Media разыгрывает диск с аниме «Портрет малышки Козетты». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 июля.

ВОПРОС:

ЧЕМ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ МАНГА «ПОРТРЕТ МАЛЫШКИ КОЗЕТТЫ»?

1. ЭЙРИ ОТРАВИЛСЯ СУШИ И УМЕР.
2. ЭЙРИ ПОПАЛ ПОД ГРУЗОВИК И УМЕР.
3. ЭЙРИ ВЫПРЫГНУЛ ИЗ ОКНА И УМЕР.



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

Мы берем тайм-аут на две недели, не успеваем получать все приходящие письма. Очередной победитель конкурса будет объявлен в следующем номере. Всем желаем удачи!



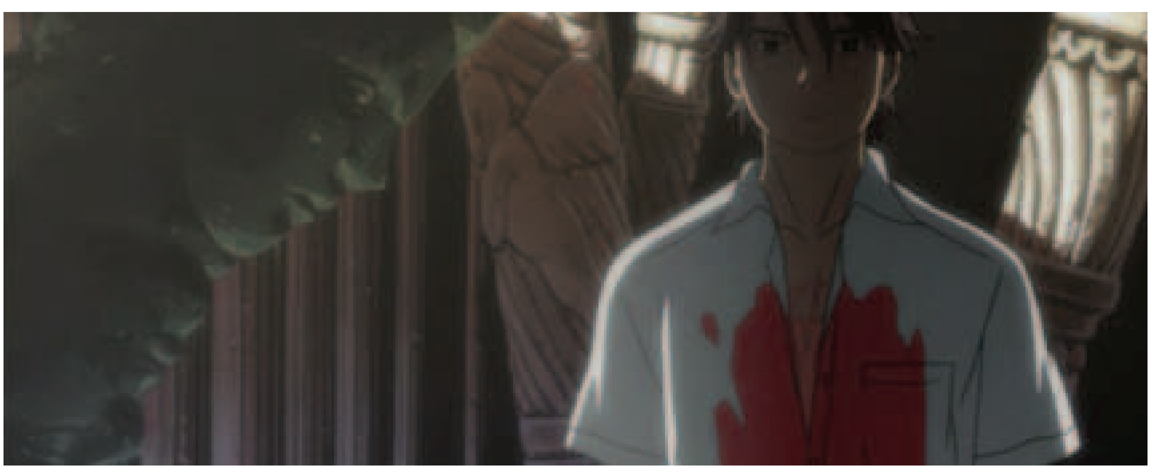


Готические лолиты на Харадзюку: добро пожаловать в реальный мир!

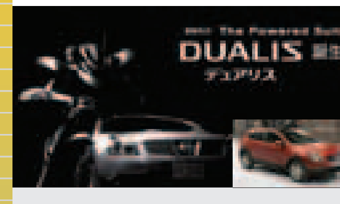


ными простецкими комедиями, например, Pani Poni Dash! или Hidamari Sketch, а может творить зубодробительную мистику – The SoulTaker или Moonphase. Есть у режиссера и свой стиль – рваное повествование, планы «где камера упала, оттуда и снимаем», ирреальная игра света и тени, насыщенные образами кадры. Синбо часто сосредотачивается на героях и их чувствах, превращая фоны и места действия в пустую формальность. Именно в таком фирменном духе Синбо и снял «Портрет малышки Козетты», да еще и вытребовал в композиторы известную Юки Кадзиуру (Noir, My-HiME, .hack//SIGN). Вместе с героем-художником зритель ищет грань между сном и явью, теряясь в совершенно сюрреалистичных и жестоких сюжетных поворотах. Из-за непоследовательности и сбивчивости аниме не претендует ни на звание мелодрамы, ни триллера, ни даже психологической драмы – это просто очень красивая история, созданная ради самой красоты, и искать в ней какой-то высший смысл не стоит: не найдете.

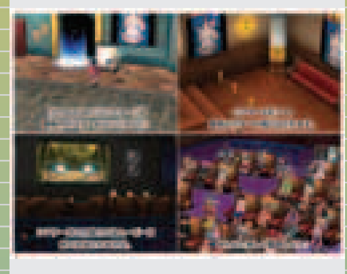
Российским изданием «Портрета малышки Козетты» занимается компания XL Media, подарившая нам прекрасные релизы «Волчьего дождя» и «Беспокойных сердец». И вновь нельзя не порадоваться, как обходятся с аниме сотрудники компании: качество издания выше всяких похвал, видео записано в формате PAL Progressive и соотношении сторон 16:9, что обеспечивает максимально возможную четкость изображения. Звук – русский в формате Dolby Digital 5.1 и японский в форматах Dolby Digital 5.1 и 2.0. В разделе дополнительных материалов на диске записан музыкальный клип на песню из эндинга сериала (Hoseki в исполнении Марины Иноэ), анимированные раскадровки (вы увидите, как оригинальные планы сцен соотносятся с финальной анимационной версией) и двадцатиминутное интервью с авторами аниме, переведенное на русский язык субтитрами. Также в коробке вы найдете четыре открытки с изображениями милой белокурой девушки. На диске записаны все три эпизода этого короткого OVA-цикла.



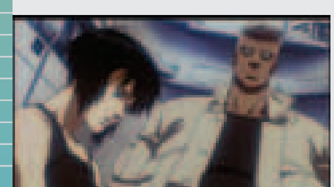
Super ShortNews Turbo EX Edition



Компания Nissan, недавно представившая в Европе автомобиль Nissan Qashqai, в Японии переименовала машину в Nissan Dualis. Специально для рекламной кампании нового кроссовера был выписан меха-дизайнер Сёдзи Кавамори («Макросс», «Эскафлон», «Трансформеры»), который создал «истинную форму» машины – трехметрового робота Dualis. Это чисто маркетинговая уловка; на самом деле роботов никто делать не будет, машины Nissan, увы, не трансформируются, и только в автосалоне Nissan в Гиндзе несколько месяцев простоит статуя человекоподобного Dualis в натуральную величину.



Студия Production I.G собирается транслировать аниме... в игровом мире азиатской MMORPG! В игре Emil Chronicle Online (http://www.econline.jp) появится специальный кинотеатр студии, который смогут посетить обитатели виртуального мира. Сначала в кино будут крутить трейлеры современных сериалов компании – Reideen и Sisters of Wellber, позже в Сети будут показывать эксклюзивные ролики, интервью и фильмы о создании аниме. Персонажи Emil Chronicle Online могут отметить посещение кинотеатра, купив в игре виртуальные постеры от Production I.G.



Японское отделение Bandai обнародовало график аниме-релизов на дисках нового поколения. Wings of Honneamise и первый «Патлабор» выйдут сразу на Blu-ray и HD DVD 27 июля. В тот же день выйдет и «Акира», но только на Blu-ray. На 24 августа запланированы второй «Патлабор» (оба формата дисков), «Призрак в доспехе» и «Стимбой» (только Blu-ray). Еще через месяц только на Blu-ray выйдут Avalon и Jin-Roh. По издательскому плану, на дисках с «Акирой», Wings of Honneamise, «Призраком в доспехе» и обоих «Патлаборах» будет английская звуковая дорожка и субтитры, Avalon и Jin-Roh обойдутся только англоязычными субтитрами, а «Стимбой» выйдет только с родной японской дорожкой и японским субтитрами.

Мини-обзоры

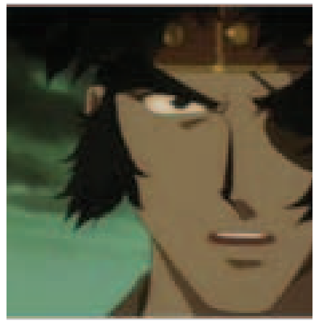
ВОСКРЕШЕНИЕ НИНДЗЯ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЯСУНОРИ УРАТА, 1998 · РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА:



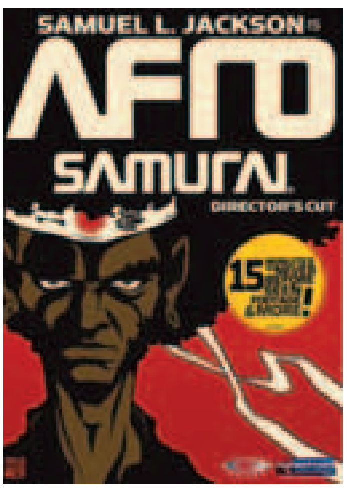
С «Воскрешением ниндзя» в Соединенных Штатах случилась пренеприятная история: тамошний издатель решил пойти на хитрость и подать это аниме под видом продолжения широко известного «Манускрипта ниндзя» Йосиаки Кавадзири. На самом деле, эти два аниме имеют довольно мало общего; в оригинале они даже назывались совсем по-разному: Makai Tensho и Jubei Ninpucho соответственно. Вслед за американским издателем пошел и российский – бросив взгляд на обложку и прочитав аннотацию о том, как «знаменитый воин Дзюбей» вступает в «новую схватку с коварным древним злом», легко подумать, что перед тобой продолжение «Манускрипта». Дзюбей и правда в этих двух аниме один и тот же, но «Воскрешение» гораздо слабее – и сюжет здесь едва заметен, и картинка не сказать чтобы впечатляла.



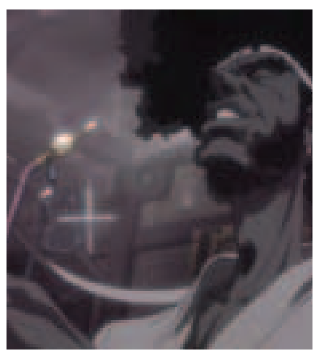
AFRO SAMURAI

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ФУМИНОРИ КИДЗАКИ, 2007 · РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



Однажды американцы пришли на студию Gonzo и сказали: «Вот пять миллионов долларов и сделайте нам аниме про афроамериканцев. Мы будем продавать его в США и заработаем много денег». Японцы согласились, и вот что из этого вышло: Afro Samurai про негра-самурая, которого в англоязычном дубляже озвучивает Сэмюэль Л. Джексон. Саундтрек – специально написанный хип-хоп от лучших звездно-полосатых производителей. Получилось именно то, чего и следовало ожидать: с виду вроде бы аниме, а вглядишься – чушь какая-то. Главный герой, черный самурай, носит титул «номера второго» – все пять серий он посвящает тому, чтобы найти и отметелить «номера первого». Несмотря на рекордный бюджет, понравится такая катавасия разве что фанатам рэпа, афроамериканцев и Сэмюэля Л. Джексона.



PAPRIKA

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: САТОСИ КОН, 2006 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:

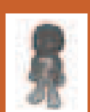


Свежая полнометражка мозгоправа Сатоси Кона произвела на публику огромное впечатление, прошла на многих крупных международных кинофестивалях, удостоилась релиза на Blu-ray и публикации трейлера на диске «Страны Игр». Впрочем, если вы видели прошлые работы Кона («Агент паранойи» или «Истинная грусть» (Perfect Blue)), то вряд ли найдете здесь что-то новое для себя. Опытный режиссер так и не вышел из зоны комфорта и снял фильм на привычные темы: путешествия между сном и явью, поиски единственной подлинной реальности и своего места в ней. Снимает он все так же бестолково и сбивчиво, да и концовка отнюдь не вносит ясности. Кон учится снимать все более красивые фильмы, и на Blu-ray они выглядят как никогда хорошо, но содержание можно сделать лучше, и десять лет подряд выпускать кино про одно и то же – это уже перебор.





ИНДИАНА ДЖОНС



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Крайне трудно придумать строгое определение приключенческого фильма. Этот киножанр решительно не желает укладываться в какие-либо рамки, постоянно норовит из них вырваться и отправиться в свободное путешествие по кинематографической вселенной. Едва ли не каждый фантастический или фэнтезийный блокбастер в той или иной степени обладает признаками приключенческих картин – тут и разыскивающие сокровища пираты, и странствующие герои, и охотящиеся за таинственными артефактами исследователи. Приключенческий фильм, едва не потеряв собственное лицо, растворился в многочисленных жанрах, пришедших ему на смену. Эпические истории о высокобюджетных зарубах в открытом космосе и душещипательные сказания о борьбе простых гномиков и эльфиков с Вековечным Злом вышли из той же самой колыбели, из которой значительно раньше выбрались приключенческие ленты.

Сейчас канонических приключенческих картин почти не снимают. Однако были времена, когда в мире кино этот жанр если не занимал господствующее положение, то уж точно располагался по соседству. В тридцатых и сороковых годах минувшего века голливудская фабрика грез делала приключенческие шедевры со скоростью, которой позавидовала бы любая профессиональная лепильщица пирожков. «Капитан Блад» (Captain Blood, 1935), «Приключения Робина Гуда» (The Adventures of Robin Hood, 1938), «Знак Зорро» (The Mark of Zorro, 1940), «Морской ястреб» (Sea Hawk, 1940), «Сокровища Сьерра Мадре» (The Treasure of the Sierra Madre, 1948) – эти фильмы хорошо знали и безумно любили сотни тысяч почитателей жанрового кинематографа.

Нельзя сказать, что после пятидесятых годов наступило затишье, – снимались неплохие жанровые фильмы, появлялись на свет удачные переделки классических приключенческих картин, порой рождались и шедевры. Однако того бурного потока прекрасных приключенческих лент уже не было. Вскоре из кинематографического гетто стали выбираться доселе не блиставшие жанры, на них и начал постепенно переключаться интерес зрителей и киноделов. Классические приключенческие картины стали отходить на второй план, забрезжила заря эпохи жанровых коктейлей (например, блестящий фантастический фильм «Звездные войны» Джорджа Лукаса являет собой типичный образчик смешения научной фантастики и приключений).

Ренессанс приключенческого кино совершенно неожиданно случился в начале 80-х годов. Фильм, который из-за нежелания крупных голливудских компаний вкладывать солидные денежные средства в авантюрное кинемероприятие мог вообще не появиться на свет, внезапно сделался жанровым эталоном. Он покорил сердца миллионов зрителей, поднял гигантскую волну подражаний, стал объектом поклонения и принес создателям совершенно баснословные доходы. Речь, разумеется, о фильме «В поисках утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark, 1981), впервые представившего на суд публики обаятельного и мужественного героя-авантюриста Индиану Джонса.

Четверть века минула с тех далеких дней. Образ Индианы Джонса уже давно сделался архетипом (что довольно занятно в свете того, что сам герой представляет собой мешанину из более ранних архетипов). Археолог-авантюрист стал героем внушительного числа компьютерных игр, пробрался на телевизионные экраны, появился на страницах книг и комиксов. Снятая Стивеном Спилбергом трилогия «Индиана Джонс» до сих пор считается одной из вершин развлекательного кинематографа. Даже сейчас, спустя полтора десятка лет после выхода последнего эпизода фильма, поклонники цикла штабелями падают в счастливые обмороки, едва заслышав о том, что в планах киноделов значится создание четвертой части картины.

Спилберг и Джордж Лукас создали Легенду, и даже самые ярые критики «легкого» жанра не в силах оспорить это утверждение. Жить этой Легенде, судя по всему, предстоит еще не один десяток лет, посему в рамках программы по расширению кругозора и прокачки эрудиции будет весьма полезно чуть ближе познакомиться с великой трилогией. Поехали?

Так закалялась сталь

В детские годы великий кинематографист Джордж Лукас безумно любил приключенческие фильмы и телесериалы. С удовольствием бегал в кинотеатры, где, открыв рот, смотрел слегка наивные, но неизменно захватывающие ленты; с нетерпением ждал каждого уик-энда, желая заглянуть через небольшое окошко телеэкрана в удивительный мир бесстрашных героев, очаровательных красоток и диковинных сокровищ. Бесследно подобная любовь пройти не могла... Она и не прошла. В 1973 году двадцатидевятилетний Лукас задумался над тем, что весьма неплохо было бы снять фильм в стиле тех самых нежно им любимых приключенческих лент 40-х и 50-х годов. Правда, в ту пору идея эта развития не получила – закончив работу над драмой «Американские граффити» (American Graffiti, 1973), Джордж Лукас взялся за еще один проект-мечту – космическую оперу, выстроенную по канонам историко-приключенческих картин Акиры Куросавы, классических супергеройских комиксов, научно-фантастической и фэнтезийной эпики.









Работа над «Звездными войнами» захватила Лукаса с головой, поэтому планы по созданию приключенческого фильма отправились в долгий ящик.
Первый раз долгий ящик раскурочили в 1975 году. Лукас встретился со своим приятелем Филипом Кауфманом, талантливым режиссером и сценаристом. Приятно проводя время за рюмочкой чая и разговорами о мирских делах, киноделы внезапно припомнили о давней мечте Лукаса снять приключенческий фильм и принялись обсуждать детали картины. Мало-помалу обрисовалась общая концепция: героя решили назвать Индианой Смитом, целью же его поисков назначили легендарный ковчег Завета (иудейская святыня, в которой, согласно Библии, хранились таблицы с Десятью заповедями). Лукас так разошелся, что немедленно предложил Кауфману стать режиссером картины. Увы, Филипп был занят – работал над вестерном «Джоси Уэйлс – человек вне закона» (The Outlaw Josey Wales, 1976) и вынужден был отказаться от заманчивого предложения. Кстати, по злой иронии судьбы довести до конца «Джоси Уэйлса» Кауфману не удалось. Клинт Иствуд, главная звезда фильма и по совместительству владелец производившей картину компании, раскритиковал работу Филипа, уволил его и сам уселся в режиссерское кресло. Знай Кауфман, что звезда вестернов выпроводит его со съемочной площадки, скорее всего, он бы принял предложение Лукаса и поставил бы свою версию «Индианы Джонса». Кто знает, как бы сейчас выглядел развлекательный кинематограф, если бы экранным отцом легендарного фильма стал Филип Кауфман...
Во второй раз о своей давней мечте Лукас вспомнил в 1977 году. Джордж, закончив работу над «Звездными войнами», погрузился в депрессию и в ожидании грандиозного провала картины уехал на Гавайи. В это же самое время на тихоокеанском острове отдыхал старый приятель Лукаса – Стивен Спилберг. Друзья встретились и после обмена приветствиями принялись говорить, никогда не догадаетесь, о кино. Спилберг признался Лукасу, что хотел бы поработать над фильмом о Джеймсе Бонде, в ответ на это Джордж сообщил, что ему, в свою очередь, было бы крайне занятно снять приключенческий фильм в духе классических кинокартин 30-х и 40-х годов. Стивен проявил неподдельный интерес, и тогда Лукас поведал другу о своем стародавнем проекте. Спилберг пришел в восторг и посоветовал Лукасу как можно скорее приступать к работе над фильмом, на это Джордж ответил, что в одиночку ему картину не снять, но если Стивену она интересна, то тот вполне может взять бразды правления в свои руки.
На этом, собственно, предыстория появления на свет фильма заканчивается и начинается уже непосредственная история. В 1979 году Лоуренс Касдан пишет сценарий фильма, основанный на оригинальных идеях Лукаса и Спилберга. В результате многочасовых обсуждений Индиана Смит превратился в Индиану Джонса (на этом настоял Спилберг, у которого фамилия Смит почему-то вызывала отвращение), научно-фантастические «фишечки», которые жаждал внедрить в фильм Спилберг, отправились в утиль (так, например, одному из персонажей Стивен желал приделать металлическую руку). Окончательно сформировался образ главного героя – Индиана стал бесстрашным суперменом-обаяшкой, как того и желал Лукас, вопреки замыслу Касдана и Спилберга, видевшего Джонса депрессивным алкоголиком.
Когда окончательный вариант сценария был готов, начались производственные мытарства. Киностудии, памятуя о коммерческом провале фильма Спилберга «1941», особым желанием браться за картину не горели. Однако в конце концов партнерам удалось подписать взаимовыгодный контракт с Paramount Pictures, и работа закипела...

Расхититель гробниц

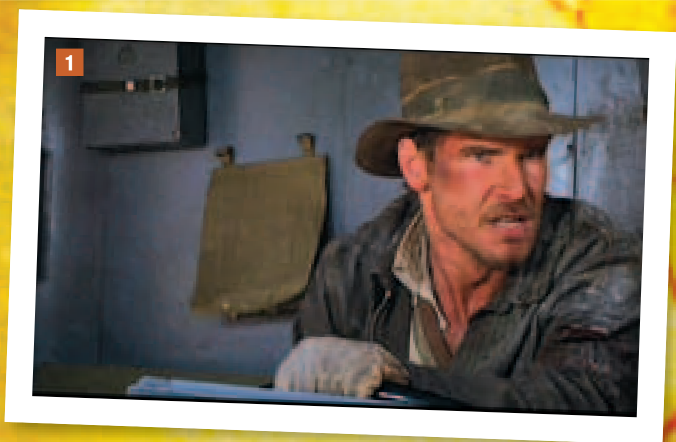
В первом фильме о похождениях Индианы Джонса – «В поисках утраченного ковчега» – рассказывается история о попытках бравого героя-археолога отыскать затерянный ковчег Завета. Помогает ему в этом бывшая подруга, которая по ходу развития сюжета превращается в подругу нынешнюю, и разбросанные по всему свету друзья. Противостоят Индиане пакостные фашисты, жаждущие бросить ковчег к ногам Адольфа Гитлера, и подленький конкурент-археолог Рене Беллок. Джонс мотается по всему свету, совершает немыслимые подвиги и вытворяет умопомрачительные трюки (известнейший американский кинокритик Роджер Эберт в своей рецензии на первый фильм трилогии писал: «Это больше чем кино; это настоящий каталог приключений»), сражается с ордами нацистов и в конце, конечно же, побеждает. Впрочем, таинственный ковчег так и не попадает в руки ученых, хотя за его нахождение Джонс получает вожделенную награду. Специально для тех наших читателей, которые в силу каких-то причин фильм так и не удосужились посмотреть, открывать концовку не буду, замечу лишь, что она довольно сильно резонировала с общей тональностью фильма и предоставляла богатую пищу для размышлений.
«В поисках утраченного ковчега» – это своеобразный приключенческий постмодерн. Фильм переполнен многочисленными цитатами и бесконечными отсылками к жанровой классике. Сам Харрисон Форд в одном из своих многочисленных интервью утверждал, что картина Спилбер-

1 **Знаете ли вы, как получилась легендарная шляпа Индианы Джонса? Дебора Надолман, художник по костюмам фильма «В поисках утраченного ковчега», вспоминает, что она отыскала ее в солидном британском салоне. После чего шляпу подвергли немилосердным истязаниям, измяли и попачкали, а окончательно налета дорогого гламура ее лишил сам Харрисон Форд, немного на ней посидев.**

2 **Вот эта славная обезьянка – один из отрицательных персонажей фильма. Занятная находка создателей картины.**









Индиана Форд или Харрисон Джонс

Харрисон Форд в роли Индианы Джонса был бесподобно прекрасен. Невозможно представить себе, что играть роль героического археолога мог кто-либо иной. А ведь так чуть было не вышло — первоначально Лукас, уже снимавший Форда в нескольких своих фильмах (Хан Соло в «Звездных войнах» и один из персонажей «Американских граффити»), не желал опять прибегать к услугам актера, объясняя это тем, что не хочет его делать своим «Бобби Де Ниро» (Джордж позволил себе не очень корректный намек на Мартина Скорсезе, регулярно снимавшего в своих картинах Роберта Де Ниро). Поэтому первоначальный выбор «родителей» Индианы пал на Тома Селлека. Однако актер оказался занят на съемках телевизионного сериала и принять предложение не смог. Так что Спилберг все-таки уломал неуступчивого Лукаса, и главная роль досталась Форду. С тех пор и тянет Харрисон пожизненную лямку.

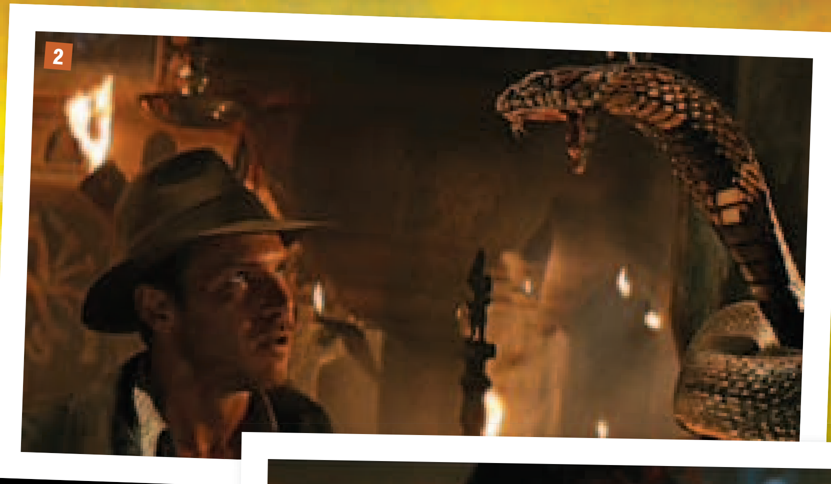
га – это «фильм о фильмах, а уж потом – и обо всем остальном». Так, например, даже внешний вид Индианы – это отсылка к классическому приключенческому вестерну «Сокровище Сьерра Мадре», главный герой которого Фред Добс (блестяще, следует отметить, сыгранный великим Хэмфри Богартом) носил такой же костюм, как и археолог Джонс.
«В поисках утраченного ковчега» по сей день восхищает зрителя лавиной действия, каскадом блестяще поставленных и идеально исполненных трюков, колоритнейшими персонажами, запоминающимися диалогами и весьма приличными (для своего, разумеется, времени) спецэффектами. Попытка же отыскать в фильме глубокий философский подтекст или сложные психологические коллизии заведомо обречена на провал. «В поисках утраченного ковчега» – это чисто развлекательное кино, заставляющее нас сопереживать главному герою, восхищаться его подвигами, радоваться его победам, смущаться из-за его оплошностей. Создатели фильма вовсе не собирались погружаться на кинобатискафе в неизведанные глубины человеческой психики. Спилберг неоднократно рассказывал, что единственной целью картины было развлечь зрителя, показать ему экзотику дальних стран, увлечь удивительными ситуациями, в которые попадают герои, заинтриговать неизведанными тайнами. «Это был фильм о настоящих, больших приключениях!» – вспоминает Стивен.
«В поисках утраченного ковчега» стал настоящей кинопрокатной бомбой и за год собрал в одних только США почти 250 миллионов долларов, отбив двадцатимиллионный бюджет картины уже за два первых уикэнда. Кинокритики наперебой восхваляли фильм, поклонники в считанные часы опустошали магазины, рискнувшие выложить на прилавки сувениры, кинотеатры ломились от зрителей. На картину обрушился шквал из кинопремий (в том числе и четыре «Оскара», полученные, правда, в «технологических» номинациях), а Лукас и Спилберг окончательно закрепили за собой славу гениев развлекательного кинематографа.
В 1984 году на большие экраны вышел второй фильм о приключениях бравого археолога – «Индиана Джонс и Храм судьбы» (Indiana Jones and the Temple of Doom). Номинально являясь продолжением, фильм, тем не менее, был предысторией первой картины и рассказывал о событиях, происходивших за год до заварушки с ковчегом. Индиана Джонс вместе со своим юным помощником Коротышкой и ресторанной певичкой Уилли Скотт попадает в Индию, где должен схватиться с кровожадными адептами культа Кали, древней богини Смерти. Адепты эти жаждут бросить весь мир к ногам своей черной повелительницы, для чего бессовестным образом воруют в гималайских деревушках детей и ценные артефакты. Разумеется, Инди благополучно с негодяями справляется, низвергает культ Кали и спасает всех обиженных и униженных.
Сюжетом, кстати говоря, картина довольно сильно смахивает на классический приключенческий фильм «Ганга Дин» (Gunga Din), снятый в далеком 1939 году по мотивам одноименной поэмы Киплинга. В той кинокартине рассказывалось о злоключениях трех английских солдат, борющихся на территории британской Индии с последователями мрачного и жестокого культа.
«Индиана Джонс и Храм судьбы» получился значительно более мрачным и жестоким, нежели первая картина цикла. Отдельные сцены и вовсе напоминали эпизоды из брутальных фильмов ужасов. Раздираемые на части крокодилами люди, вырывание сердец, «наматывание» тела охранника на каменное колесо – все это никак не укладывалось в обозначенную в «В поисках утраченного ковчега» легкую и ироничную атмосферу. Кстати, именно появление на свет фильма «Индиана Джонс и Храм судьбы» и стало непосредственной причиной возникновения кинорейтинга PG-13,

1 В чудесной сцене угона Индианой фашистского грузовика есть многочисленные цитаты из одного из первых фильмов Спилберга — блестящего дорожного триллера «Дуэль».

2 Эпизод с открытием ковчега из первой части трилогии был блестяще спародирован в одной из серий «Южного Парка». По сюжету мультипликационного фильма, Спилберг и Лукас решают переделать «В поисках утраченного ковчега», против чего активно выступают главные герои. Киноделы берут мальчишек в плен и силой приволакивают на премьеру переделанной версии фильма. Однако картина оказывается столь ужасной, что убивает всех ее зрителей, кроме главных героев, предусмотрительно отвернувшихся в начале показа от экрана.

3 «Индиана Джонс и Храм судьбы» стал первым сиквелом, снятым Стивеном Спилбергом. До этого фильма режиссер всеми силами избегал предложений снять продолжение какой-либо из своих успешных картин.









обозначающего, что отдельные эпизоды ранжируемой картины могут считаться неприемлемыми для детей, не достигших 13-летнего возраста. В те далекие дни существовали лишь рейтинги PG и R, однако многие киноленты были куда более жестокими, чем то, что можно было бы показывать детям, но вполне приемлемыми для подростков. И в 1984 году Спилберг, беспощадно критикуемый блюстителями морали и нравственности за избыточную кровавость последних его картин, предложил Американской ассоциации кинокомпаний ввести рейтинг, устанавливающий для некоторых фильмов новый возрастной ценз. Ассоциация согласилась, и рейтинг PG-13 поныне присваивается почти всем блокбастерам, содержащим элементы жестокости и насилия, упоминание о наркотиках и сексе (от «Пиратов Карибского моря» и «Властелина Колец» до «Фонтана» Аронофски и «Престижа» Нолана).

Еще до начала работы над «Индианой Джонсом и Храмом судьбы» Спилберг опасался, что зрители воспримут вторую картину с меньшим воодушевлением, чем первую. «В поисках утраченного ковчега» был настоящим шедевром, а, как известно, снимать продолжение шедевра – задача неимоверно сложная. Зритель ждет чего-то более захватывающего, нежели то, что он видел в предыдущей картине, надеется, что создатели нового фильма каждую секунду экранного времени будут прыгать выше головы... Собрав солидную кассу, получив несколько кинопремий и ряд положительных отзывов от зрителей и кинокритиков, «Индиана Джонс и Храм судьбы» все-таки шедевром не стал. У Спилберга получился очень приличный приключенческий фильм, с потрясающими трюками, феноменально насыщенным действием и блестящими визуальными находками. Однако по сравнению с первой частью цикла «Индиана Джонс и Храм судьбы» был все-таки шагом назад, что признавал с нескрываемой грустью и сам Спилберг.

Чуть пошатнувшееся реноме цикла было с блеском восстановлено после выхода фильма «Индиана Джонс и последний крестовый поход» (Indiana Jones and the Last Crusade, 1989). Последняя часть трилогии получилась самой смешной и изящной, добились этого создатели во многом благодаря «внедрению» в повествование новой фигуры – профессора Генри Джонса, отца Индианы. Джонс-старший, всю свою жизнь посвятивший поискам Священного Грааля (чаши, из которой, согласно преданиям, Иисус пил во время Тайной вечери, и куда была собрана после распятия его кровь), бесследно пропадает. Джонс-младший отправляется на его поиски и вскоре обнаруживает, что к пропаже отца причастны нацисты, разыскивающие все тот же Грааль. Индиана выручает отца и с его помощью раскрывает тайну местонахождения Святой Чаши. Однако фашисты идут за нашими героями по пятам и искренне надеются, что смогут добыть Грааль для своего фюрера. Семейство Джонсов с помощью друзей кладет фашистов на обе лопатки, после чего следует закономерный хэппи-энд.

Пересказ сюжетов фильмов об Индиане Джонсе – занятие гиблое. Картины эти следует всенепременно смотреть, ибо словами описать сюжетное буйство и сногсшибательные трюки почти невозможно. «Индиана Джонс и последний крестовый поход» великолепен от первого кадра до последнего. Оторваться от экрана решительно невозможно, отдельные эпизоды заставляют в панике закрывать ладошками глаза и наблюдать за событиями на экране сквозь щелочку между пальцами, другие – хохотать до потери сознания, третьи – вопить от восторга. Блестящий фильм, непревзойденная классика жанра.

Довольно занятно, что первоначально Спилберг не соглашался выстраивать сюжет вокруг поисков Святого Грааля, и Лукасу пришлось приложить немало сил, чтобы его переубедить. В конце концов Стивен сдался, однако со своей стороны настоял на том, чтобы одним из главных героев фильма стал родитель Индианы Джонса. Спилбергу внезапно захотелось сдобрить картину особым подтекстом, и взаимоотношения отца и сына показались ему наиболее для этих целей подходящими. В роли Джонса-старшего Спилберг видел лишь одного человека – легендарного Шона Коннери. Актер ознакомился со сценарием и, вопреки опасениям создателей картины, согласился на съемки.

В 1992 году на телевизионные экраны вышел первый эпизод сериала «Хроники молодого Индианы Джонса» (The Young Indiana Jones Chronicles). В довольно симпатичном телецикле, просуществовавшем вплоть до 1996 года, зрителям предоставлялась возможность понаблюдать за престарелым Индианой Джонсом, вспоминающим дни своей славной юности и молодости. В съемках телесериала было задействовано несколько исполнителей роли бесстрашного археолога – совсем юный Кори Кэрриэр, игравший Инди в детском возрасте; Шон Пэтрик Флэнери, игравший Индиану-юношу, и Джордж Холл, он же Индиана в старости. Исполнительным продюсером «Хроник» выступал Джордж Лукас, что говорило само за себя. В общем и целом, сериал получился довольно удачным. По размаху и красочности он вряд ли мог потягаться с каким-либо из фильмов оригинальной трилогии, но в целом оставлял весьма благоприятное впечатление.

1 Индиана Джонс, облаченный в костюм, довольно сильно смахивает на Джеймса Бонда. Что неудивительно: Спилберг всегда хотел снять фильм о похождениях этого супергероя.

2 Страх Индианы перед змеями – одна из долгоиграющих шуток, кочующих из серии в серию.

3 А это кукла Вуду, изображающая Индиану Джонса. Агенты культа Кали, судя по всему, делились опытом со своими карибскими коллегами.


1


Игра Indiana Jones' Greatest Adventures.



Игра Indiana Jones and The Fate of Atlantis: The Action Game.


2

1 **По-видимому, боязнь змей восходит именно к этому эпизоду третьей части картины – молодой Джонс, спасаясь от преследователей, падает в емкость, заполненную рептилиями.**

2 **А вот и они – сын и отец, Джонс-младший и Джонс Старший.**

3 **Еще одна культовая шутка из «Индианы Джонса и последнего крестового похода» – выбросив фашиста из окна, переодетый в контролера Джонс сообщает пассажирам, что ему пришлось так поступить, потому что нацист не заплатил за билет.**

4 **Шон Коннери был далеко не во всем согласен с режиссером и сценаристом картины и внес огромное количество поправок в образ Джонса-старшего. «Шон сумел вывернуть свою роль на смешной лад. Из серьезной роли он сделал роль смешную», – вспоминает Лукас.**

18 июня 2008 года состоится премьера четвертого полнометражного фильма о приключениях Индианы Джонса. На настоящее время информации о грядущей картине крайне мало (к моменту выхода журнала съемки только-только начнутся), однако известно, что главную роль в фильме исполнит Харрисон Форд (ура!), к которому, вполне возможно, присоединится и Шон Коннери (дважды ура!). Сценарий к фильму написал талантливый сценарист Дэвид Коэпп, хорошо известный по работе над картинами «Невыполнимое задание», «Путь Карлито», «Смерть ей к лицу» и спилберговской версии «Войны миров», что позволяет надеяться на лучшее. Будем ждать вестей со съемочных полей с нетерпением и страхом. Пока, по счастью, перспективы рисуются довольно радужные.

Семейные ценности Джонсов

Курица, несущие золотые яйца, – весьма редкая разновидность птиц, и если уж она попалась вам в руки, то ее производственные мощности следует использовать на всю катушку. Вот и обладатели прав на «Идиану Джонса», решив выжать максимум из сумасшедшей популярности героя, принялись осваивать непаханые поля сопряженных форм искусства.

Количество книг, повествующих о похождениях археолога-обаяшки, с трудом поддается подсчету. Писатель Вольфганг Холбейн с 90-го по 93-й годы насочинял аж восемь романов, события в которых происходили после историй, рассказанных в оригинальной кинотрилогии. Чуть отстал от Холбейна писатель Роб Макгрегор, с 91-го по 92-й годы минувшего века настрочивший шесть «индианоджонских» романов. Четыре неплохие книги выпустил Макс Маккой. Количество произведений, вдохновленных телевизионным сериалом и посвященных похождениям молодого Индианы, и вовсе перевалило за полтора десятка. Кроме того, во Франции с 97-го по 99-й год выходила своя собственная серия книг о молодом Индиане Джонсе, рассчитанная на детвору младшего школьного возраста. Комиксы про Индиану Джонса выпускало небезызвестное издательство Marvel Comics. Помимо адаптации всех частей трилогии, дельцы из «Марвела» выбросили на рынок 34 выпуска «Новых приключений Индианы Джонса» (The Further Adventures Of Indiana Jones, 1983-1986). В 90-х годах почин «марвельцев» перехватило издательство Dark Horse и выпустило двенадцать номеров комикса The Young Indiana Jones Chronicles, представлявших собой адаптацию первых двенадцати серий одноименного сериала. Кроме того, «темнолошадковцы» издали несколько довольно приличных циклов комиксов, посвященных похождениям взрослого Индианы. С 84-го по 87-й год компания Ballantine Books издала 11 книг-приключений (то есть романов, в которых читатель сам решает дальнейшую судьбу героя, выбирая за него, какие действия следует совершить; в России довольно хорошо известна книга-приключение фантаста Гарри Гаррисона «Теперь ты – Стальная Крыса»), предлагающих читателю помочь Индиане выжить в невероятных приключениях и одолеть многочисленных врагов. В 1984 году легендарная компания TSR издала ролевой набор The Adventures of Indiana Jones и выпустила к нему шесть дополнений. Ровно десять лет спустя – в 1994 году – компания West End Games, хорошо известная любителям настольных ролевых игр благодаря весьма приличной Star Wars RPG, издала ролевой сет The World of Indiana Jones, который в период с 94-го по 97-й годы обогатила десятью дополнениями.

Первая электронная игра, посвященная похождениям Индианы Джонса, увидела свет в 1982 году. Разработанная и изданная компанией Atari для родной своей платформы Atari 2600 приключенческая игра Raiders of the Lost Ark сюжетно следовала одноименному фильму и предоставляла игроку возможность побродить по свету в поисках потерянного ковчега. Одной из уникальных черт игры было то, что управление в ней происходило с помощью одновременно двух джойстиков (те, кто видел стандартную «черную палку наслаждения» консоли Atari 2600, должны помнить, что кнопка на ней была всего одна): с помощью первого Индиана передвигался, с помощью второго выбирал предметы.

В 1984 году Mindscape выпустила для компьютера Commodore 64 игру Indiana Jones in the Lost Kingdom. Это был простенький платформер, создатели которого, дав волю фантазии, отправили красавчика-археолога на поиски некой загадочной и основательно затерянной цивилизации. Сюжетно игра не следовала ни одной из частей оригинальной кинотрилогии. Выпущенная в 87-м году для Apple II и PC игра Indiana Jones in Revenge of the Ancients представляла собой весьма приличное текстовое интерактивное приключение. Она справедливо возглавила список игр студии Angelsoft, специализировавшейся на переносе героев популярных блокбастеров в виртуальный мир текстовых квестов.

Аркадная игра Indiana Jones and

3




Игра Indiana Jones and the Infernal Machine.

4




Игра Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

the Temple of Doom увидела свет почти одновременно с выходом одноименного фильма. Безыскусный платформер довольно быстро расползся практически по всем популярным на тот момент времени консолям и компьютерным системам и даже приобрел некоторую известность среди почитателей киноцикла.
В 1989 году увидели свет сразу две игры о приключениях Индианы Джонса: Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game и Indiana Jones and The Last Crusade: The Graphic Adventure. Обе они сюжетно следовали заключительной части кинотрилогии, однако первая, как видно из названия, представляла собой экшн, а вторая – приключенческую игру. В The Action Game нам предоставлялась возможность, управляя бесстрашным археологом, сокрушать с помощью кнута и кулаков мерзопакостных врагов, отвлекаясь время от времени на решение несложных пазлов. The Graphic Adventure, в свою очередь, являла собой очень приличный квест, написанный на скриптовом языке SCUMM (том самом, на котором впоследствии были сделаны легендарные Day of the Tentacle и Full Throttle).
В марте 91-го компания Taito Corporation выпустила для восьмибитной NES довольно симпатичную многожанровую игру Indiana Jones and the Last Crusade, по мотивам, как несложно догадаться, третьей части картины. В игре этой весьма изящно были сплетены воедино приключенческие элементы, пазлы типичные платформерные эпизоды и занятные гоночные сцены.
В 1992 году, следуя устоявшейся уже традиции, LucasArts Entertainment выпустила две разножанровые игры-тезки – Indiana Jones and The Fate of Atlantis: The Action Game и просто Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Первая представляла собой довольно приличный экшн, в котором игроку требовалось помочь Индиане Джонсу пробраться в затерянный город Атлантиду. Вторая же игра была великолепным квестом, сделанным на все том же языке SCUMM. Одной из наиболее памятных особенностей The Fate of Atlantis была возможность выбора одного из трех вариантов прохождения игры – с уклоном в действие, с уклоном в «пазлорешение» или с участием дополнительного персонажа, девушки Софии Хэпгуд, вносившей изменения в методику решения квестовых задач. В 1995 году должен был выйти прямой сиквел игры – Indiana Jones and the Iron Phoenix, но, увы, дельцы из LucasArts, поразмыслив, решили не давать проекту зеленый свет.
В конце 1994 года студия Factor 5 закончила работу над игрой Indiana Jones' Greatest Adventures, предназначенной для приставки SNES. Это был вполне пристойный платформер, основанный сразу на всех трех фильмах об Индиане Джонсе.
В 1996 году LucasArts выпустила специально для персонального компьютера симпатичную и незамысловатую приключенческую игру Indiana Jones and His Desktop Adventures, представлявшую собой набор из генерируемых случайным образом квестов, прохождение каждого из которых занимало от силы полчаса и помогало скрасить время обеденного перерыва или подсластить часы вынужденного безделья.
В 99-м году LucasArts выпустила для PC и приставки Nintendo 64 занятный приключенческий экшн Indiana Jones and the Infernal Machine, в котором отважный Индиана Джонс должен был… помешать пакостным советским коммунистам отыскать величественный артефакт, Адскую Машинку, позволяющую ее владельцу узурпировать власть над миром. Вполне приличная трехмерная игра, основательно смахивающая на небезызвестный Tomb Raider, получила в свое время весьма солидные оценки в игровой прессе и удостоилась титула одной из лучших игр по «индианоджонсовской» лицензии. Справедливо, конечно… только вот советских археологов жалко. В 2001-м, кстати, компания THQ издала одноименную игру для портативной приставки Game Boy Color. Сюжет изменился не сильно, но трехмерная графика, как вы и сами догадываетесь, канула в небытие.
В выпущенной в 2003 году все теми же LucasArts игре Indiana Jones and the Emperor's Tomb нам предстояло сыграть роль Индианы Джонса, разыскивающего в гробнице первого китайского императора могучий артефакт Сердце Дракона. Игра эта (одна из первых, сделанных на движке Slayer engine) ничем сверхъестественным среди прочих жанровых поделок не выделялась и являла собой довольно крепкий продукт-середняк без особых изысков.
В ближайшем будущем LucasArts обещает выпустить еще одну игру, посвященную похождениям бравого археолога. Судя по всему, она будет следовать сюжету грядущего четвертого фильма об Индиане Джонсе. Если верить информации, приведенной на сайте LucasArts, игра будет невыразимо прекрасной и бесконечно оригинальной. Но разве когда-либо кто-то писал, что делает безнадежно уродливую игру, в которую играть решительно невозможно? Скриншоты, впрочем, выложенные на том же сайте, довольно симпатичны.
В общем, будем с нетерпением ждать игры и фильма. СИ

Тема женщины

Весьма интересно наблюдать, как меняются в трилогии от серии к серии женские образы. Если в первом фильме героиня – деятельная, смелая и рискованная авантюристка, то во втором – глуповатая и несколько «гламурноватая» простушка. Наконец, главная героиня «Индианы Джонса и последнего крестового похода» – хитрая, расчетливая и крайне меркантильная предательница; умная блондинка с замашками роковых красоток из классических фильмов нуар. Таким образом, можно сказать, что за время трилогии Индиана Джонс успел перевстречаться со всеми стереотипными героинями приключенческих лент.
Еще один вопрос, который интересует почти всех поклонников трилогии, – куда деваются женщины после того, как Инди завязывает с ними любовные отношения? Ни в одной из частей картины ни одна из предыдущих пассий Джонса не появляется. Это весьма подозрительно.

Остановите **мгновенье!**

19-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

PowerColor

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR X1650 PRO 256MB GOLDEN PIG VERSION
(256 MB GDDR3, 600/700 MHZ CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 15 июля 2007 года.
Обязательно указывайте в теме:
конкурс «Остановите мгновенье №19»

ПОБЕДИТЕЛЬ ШЕСТНАДЦАТОГО ЭТАПА

Алексей,

aleksei_r_zzz@mail.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR X1650 PRO



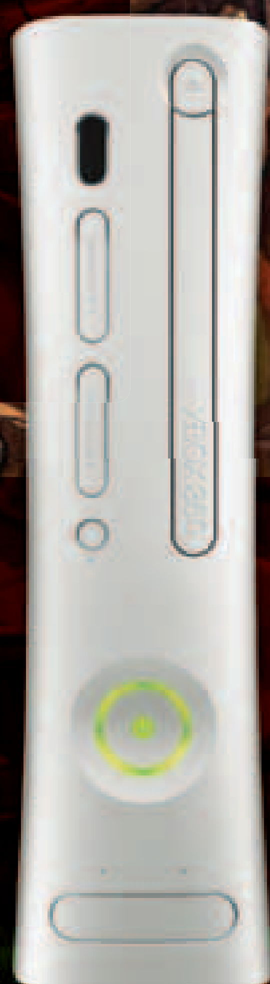
На скринщоте изображен Vaan из Final Fantasy XII, а на спине у него можно увидеть меч. Меч называется Wyrmhero Blade. Это самый секретный меч в игре.

КОНКУРС КОДЕКС ПОБЕДЫ

Журнал «Страна Игр», фирма «1С» и компания Ino-Co проводят конкурс по прохождению демоверсии стратегии «Кодекс Войны». У вас есть возможность не только уже сейчас оценить одну из лучших стратегий этой осени, но и выиграть замечательную приставку Xbox 360.

Чтобы принять участие в конкурсе, вам нужно:

1. Установить демоверсию «Кодекса войны» с диска к журналу;
2. Пройти все представленные миссии;
3. Запаковать в архив .zip папку Profiles;
4. До 1 августа выслать архив по адресу konkurs@ino-co.com с темой «Конкурс».



Условия победы:

Победа достанется тому, кто пройдет обе миссии за наименьшее количество ходов и сделает это максимально эффективно (не потеряв своих юнитов, выполнив дополнительные задания и т.д.). Внимание! В профиле сохраняется только последнее прохождение, тем не менее, вы можете сохранить и отправить несколько вариантов.

Призы:

Три лучших военачальника будут награждены приставкой нового поколения от Microsoft – Xbox 360. Xbox 360 совмещает в себе производительность на уровне самых мощных PC, передовую графику формата HD (до 1080p), поддержку звука Dolby Digital 5.1 и потрясающие сетевые возможности.

Еще пятеро призеров получат в подарок геймерскую мышь Habu от Microsoft. Созданная совместно с главным новатором в сфере игровой периферии Razer® высокоэффективная проводная мышь. Habu™ – это союз легендарного комфорта периферии Microsoft и технологии Razer Precision.



Также будут разыграны десять комплектов лучших игр от фирмы «1С».

КОНКУРС ТРАНСФОРМЕРЫ

Журнал «Страна Игр» проводит конкурс по вселенной «Трансформеров».

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

Вопросы:

1. С кем из Десептиконов у Мегатрона вечный спорит по поводу военной тактики?
2. Как звали Оптимуса Прайма перед тем, как он стал главнокомандующим Автоботов?
3. Как назывались три сезона анимационного сериала «Трансформеры» в Японии?



Условия победы:

Если хотите стать обладателем официальных сувениров по фильму «Трансформеры» (в прокате с 4 июля) – классных колонок для iPod, футболки или ручки – ответьте правильно на наши вопросы и пришлите их в редакцию.

ОТВЕТЫ принимаются **ДО 15 ИЮЛЯ** 2007 ГОДА.



Ответы присылайте до 15 июля по адресу transformers@gameland.ru или на обычный почтовый ящик редакции .



КАРИБСКИЙ КОНКУРС

Здесь нужно было правильно ответить на четыре несложных вопроса о «Пиратах Карибского моря». Это оказалось не так уж и просто, но все же мы сумели набрать девять победителей, каждому из которых достанется по DVD-версии второй части фильма.

1-е место

Долгинский Тимофей	re_td@turuhansk.krasnet.ru
Матвеев Виктор	eogi@rambler.ru
Петр Андрусенко	pandrusenko@rambler.ru
Константин Логинов	loginovkostya@mail.ru

Приз: двухдисковое коллекционное издание фильма «ПКМ: Сундук мертвеца».

2-е место

Николай Ткачёв	nikola.t@mail.ru
Алексей Авакимов	avakimov@kaluga.net
Дмитрий Ковалев	dikoman2000@mail.ru
Андрей Паклин	masamune2001@mail.ru
Виктор Носов	changer@bk.ru

Приз: однодисковое издание фильма «ПКМ: Сундук мертвеца».

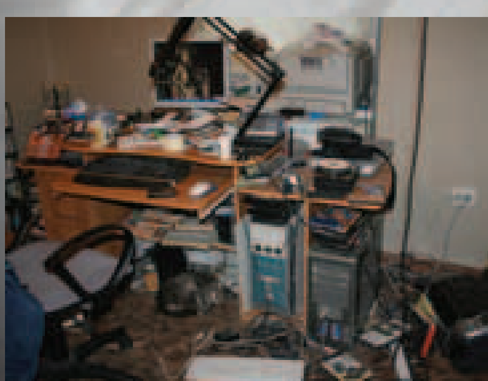
ИТОГИ КОНКУРСОВ

ФОТО КОНКУРС

Для этого конкурса мы попросили вас сфотографировать свое рабочее место в его естественном состоянии. Чистота и аккуратность здесь не имели никаких преимуществ перед художественным беспорядком. Изучив все работы, мы выбрали три рабочих места, где корпуса от GMC будут смотреться наиболее хорошо.

1-е место

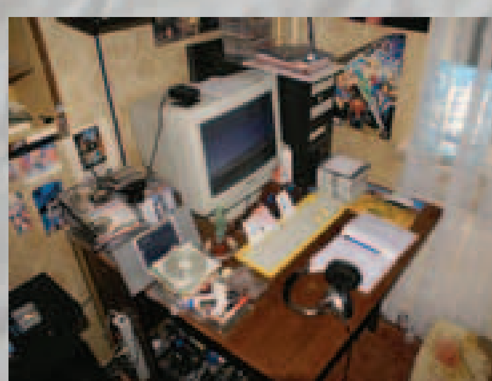
Евгений Фролов fotojohn@mail.ru



Приз: Корпус GMC X-22

2-е место

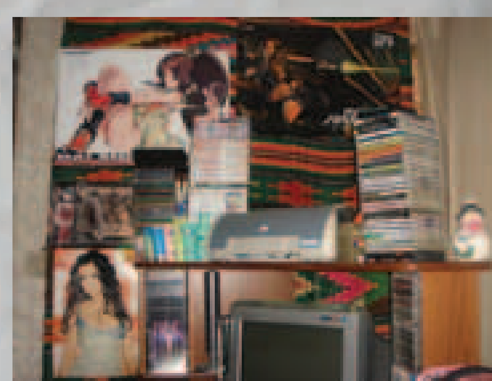
Максим Харьковский cyneticlayer@mail.ru



Приз: Корпус GMC H-70

3-е место

Екатерина Адамова Arcia2@yandex.ru



Приз: Корпус C-50

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Александр Масло за доскональное исследование анатомических подробностей тела Гордона Фримена.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно требовать от нас и от российских дистрибьюторов игр для PlayStation 3 на русском языке или хотя бы с переведенным меню. Работы в этом направлении ведутся, но пока ни одна компания не может позволить себе подобной роскоши. Лучше расскажите, какими бы вы хотели видеть любимые игры на родном языке – какие требования вы бы предъявили к переводу и озвучке – и мы сделаем все, чтобы ваш голос был услышан.

ПИСЬМО НОМЕРА

Александр «SUS» Масло, г. Калуга.

Доброго, «Страна»!

Это опять я. Достал, наверное, уже. Сегодня вот о чем. Заценил тут на днях Penumbra: Overture, почитал обзор в любимом журнале... Я так понял, разработчики отводят важную роль игровой физике, освещению и реалистичности вообще. Но скажите, о какой физике и реалистичности может идти речь, если героя «не существует»? У него нет ни рук, ни ног, ни, по всей видимости, головы. Он не отбрасывает тени, не покачивается при ходьбе. Он словно призрак. Нас заставляют управлять точкой в пространстве. Причем это проблема не отдельной, конкретно взятой игры, а практически всех игр от первого лица, за небольшим исключением. Когда закончится этот маразм? Мне надоело играть за бесплотных духов! Ну что им трудно, что ли, руки-ноги приделать?
Кто мне объяснит, как Гордон Фримен умудряется одновременно держать двумя руками автомат и карабкаться вверх по лестнице, при этом стоя к ней спиной? У него что, на попе особые мышцы имеются? Почему руль его багги поворачивается сам собой? Почему в Quake 4 герой отображается в зеркале, когда его, опять же, «не существует»? Почему при включенном динамическом освещении я становлюсь напротив луча света (например, солнечный свет в окне) и не вижу своей тени на стене? Почему, когда я поднимаю какой либо предмет, он по-идиотски болтается в воздухе? Где ваши руки, я не вижу ваши руки! Может, все дело в пси-способностях? Почему герои словно парят в воздухе? И так почти в любом FPS! Даже мой любимый Black страдает от этого недуга. Зачем все эти физики и освещения? Зачем весь этот фарс?
Но не все потеряно. Вот, например, F.E.A.R. Да, у нас здесь полноценный человек! С руками, с ногами, которыми еще и вражин по морде бить можно! А как герои Killzone по лесенкам лазают! Загляденье! При этом можно еще и головой покрутить и увидеть, что все на месте. И голова эта не крутится на 360 градусов! Наличие конечностей можно увидеть также во время использования стационарных орудий, при переваливании через небольшие преграды и передвижении полз-



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ПРО АРХАИЗМЫ

Недавно Врен в своем блоге выложил видео, в котором некий геймер пытался пройти неофициальный уровень к Super Mario Bros. Этот уровень являл собой средоточие всех подводных камней вселенной – невидимые блоки, падающие платформы – и был откровенным издевательством над нерадивым игроком, который, отчаянно матерясь, с каждым разом продвигался на одну «шишку на лбу» дальше. И Врен прокомментировал, что в общем случае «такими были все игры года до 95-го». Если посмотреть на проблему глубже, станет ясно не только это – станет ясно, что современные консольные игры вообще не изменились с конца восьмидесятых. Рассмотрим на примере всем известных жанров – JRPG, survival horror, action.
Final Fantasy. Вас не удивляло, в чью голову могла прийти идея «случайных битв» с монстрами? Отдельных арен для боев? А, между прочим, эти фундаментальные концепции жанра JRPG были еще в самой-самой первой игре серии FF, вышедшей на восьмибитной NES в 1987 году. Появились они там из-за технических ограничений консоли. У NES было мало памяти. Отображать монстров на глобальной карте не вышло бы. И были изобретены «волшебные триггеры»: игрок наступает на точку, и ему на голову прыгают монстры! Экономия, понимаешь! По той же самой причине под битвы с монстрами был выделен отдельный экран – на одноцветной глобальной карте битвы бы выглядели чересчур убого. А так как картридж – быстрое устройство, можно было мгновенно подгрузить арену для битвы, запустить мелодию «битвы» – и поехали! Системы были слишком слабы, чтобы дать игроку возможность ходить, и дали ему костыли. Дальше же произошло самое страшное.
Появлялись мощные системы. А «арены для битв» остались, как и «случайные встречи». Игрока приучили к тому, что бои с монстрами должны быть «большими и красивыми», что арены выглядят куда зрелищнее, чем глобальная карта. Делать шаг назад разработчики уже побоялись, слишком неказисто бы смотрелись маленькие спрайты монстриков рядом с героем на глобальной карте по сравнению с продемонстрированным в FF. Вместо того чтобы отобрать у игрока костыли и дать ему возможность ходить, ему дали костыли с подогревом, резные и

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Правда, что Neverwinter Nights 2 – последняя игра в сериале?

Нет, не правда. Этой осенью выходит дополнение Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer. Увидим ли мы еще одно продолжение, пока неизвестно – стоит помнить, что между выпусками первой и второй частей игры прошло больше четырех лет.

Кто сделал самую первую электронную игру?

Считается, что первой электронной игрой был «Теннис» (Tennis for Two) для осциллографа, придуманный американским физиком Вилли Хигинботэмом в 1958. Именно на основе примитивной Tennis for Two в 1972 году был создан более продвинутый игровой автомат PONG.

Удобно ли играть в шутеры на консолях, кроме Wii?

Относительно удобно. Многим компьютерщикам, привыкшим к клавиатуре и мыши, очень сложно переучиться к управлению с геймпада. Самая большая проблема – скорость поворота героя, которая на консолях значительно меньше, чем на PC. Стоит только привыкнуть к другому управлению, и дальше играть можно без каких-либо затруднений.

БЫВАЕТ, НЕБЕСНЫЕ ТЕЛА РАСПОЛАГАЮТСЯ ОСОБО БЛАГОПРИЯТНЫМ ОБРАЗОМ, И К НАМ ПРИХОДИТ СРАЗУ НЕСКОЛЬКО ПРЕЛЮБОПЫТНЕЙШИХ ПИСЕМ. ПОСТАВИТЬ ИХ ВСЕ НА ЭТИ ЧЕТЫРЕ СТРАНИЦЫ НИКАК НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ, И КОЕ-ЧТО ОТКЛАДЫВАЕТСЯ НА СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР. БЫВАЕТ И ТАК, ЧТО МЕЖДУ ПОЛУЧЕНИЕМ ПИСЬМА И ЕГО ПУБЛИКАЦИЕЙ ПРОХОДИТ МЕСЯЦА ПО ТРИ – НО ГЛАВНОЕ, ЧТО ВСЕ САМЫЕ НЕОБЫЧНЫЕ И АКТУАЛЬНЫЕ ПОСЛАНИЯ РАНО ИЛИ ПОЗДНО ПОЯВЛЯЮТСЯ В РУБРИКЕ.

ком. Еще можно вспомнить Dark Messiah of Might & Magic. И все, больше ничего в голову не приходит.
С этим надо как-то бороться, не дадим себя обманывать! Не знаю кому как, а меня лично эта условность (если можно эту туфтель так назвать) сильно раздражает. Донесите эту проблему до ушей всех знакомых игроделов. И спасибо всем, кто читал. Все равно не напечатаете. (Вдруг прокатит?)

P.S. «Играет на консолях, но уделяет время и PC-проектам, если они выполнены качественно. В свободное от Soul Calibur и Final Fantasy время играет на PC, желательно – глобальные и пошаговые...» Скажи, Врен, как это у тебя в перерыве между Soul Calibur и Final Fantasy, время для Supreme Commander, C&C3:TW и Europa Universalis нашлось, а на Final Fantasy XII не нашлось? Признайся, ты уже давно не играешь на консолях. Не позорься, переделай текст для кросс-обзора.

P.P.S. Я заметил, что когда хочется в туалет, и «мысля прет» лучше, и текст печатается в два раза быстрее. Как думаете, может, вам это поможет в написании статей?

**ВРЕН ** *Эта особенность героев FPS давно была подмечена одним из наших авторов. Таковы условности игр. Самое любопытное, что геймеры очень редко на них жалуются. Им неважно, поворачивается ли руль сам собой, или его крутят руки водителя. Главное – чтобы играть было интересно. Конечно, хотелось бы, чтобы рано или поздно от большинства условностей избавились. Но от всех подряд и везде, пожалуй, не стоит. Например, если, карабкаясь по лестнице, герой FPS не сможет стрелять из автомата, придется под это ограничение подстраивать геймплей. И далеко не факт, что это сделает игру лучше.*
Что касается Final Fantasy XII, то открою читателям страшную тайну. Сейчас у меня нет телевизора. Покупать новый обычный смысла нет – все равно потом для PS3 и Xbox 360 понадобится большой и дорогой, а на HDTV пока денег нет. Поэтому во все консольные свежие вещи (кроме портативных) я играю в офисе. Final Fantasy XII так пройти не получится. С PC-проектами проще, потому что есть ноутбук, который я купил для работы.
Ну и напоследок о вдохновении. В туалете (и еще в маршрутках) мне обычно в голову приходят все гениальные мысли. А вот реализовывать их приходится уже потом, на работе или дома.

**cg ** *Почему-почему... Да потому же, почему в MotorStorm нет вида из кабины – возни вагон, а оценят единицы. Но вот вам отрада: Ubisoft ведет в народ новое веяние – возможность самостоятельного выбора перспективы. Вспомните абсолютно полноценного героя Rainbow Six: Vegas и новехонькую GRAW2, где (в версии для Xbox 360) каждый сам может выставить в опциях, играть ему с видом от первого или от третьего лица. И никаких гвоздей!*

**ЗОНТ ** *Кстати, когда я общался с разработчиками Brothers in Arms: Hell's Highway (выходит на PC и консолях нового поколения в конце года), то они специально показывали: вот, мол, в нашей игре главный герой – не бесплотный дух, а солдат с руками и ногами, которые во время игры частенько будут попадать в кадр. Они считают эту особенность важной частью игры, которая, среди прочих, здорово сыграет на «атмосферу». И, кроме того, это будет приятным отличием от Call of Duty, где у солдата, как известно, все-таки нет туловища и нижних конечностей. И это нисколько не мешает миллионам геймеров получать огромное удовольствие от игры, так что с запретом на левитирующие руки я бы все-таки не спешил. Пускай летают.*

расписные. И в итоге получилось как в том анекдоте, когда мощность ракетного двигателя оказалась ограниченной шириной лошадиного крупа две тысячи лет назад.
Про Silent Hill в «СИ» уже писалось несколько лет назад. Resident Evil, как и Silent Hill, – точный клон игры Alone in the Dark 1993 года. В ней, чтобы справиться с ограничением мощности компьютеров, был применен финт: фоны были отрендерены заранее, и уровни были по сути матрицей коридоров «туда ходи – сюда не ходи», и просчитывался только полигональный герой. В итоге геймплей «обыскивай всю комнату в поисках ключа» современных «ужастиков» является таким же архаизмом, как и «случайные битвы». Двумерная суть Metal Gear Solid и MGS2 – тоже полное повторение механики игр конца восьмидесятых. «Мигающий» после получения урона Снейк – чем не Марио? Но все это – не главная проблема. Способ построения испытаний также не изменился! Ролик про Марио, о котором я говорил выше, – это геймплей FFX без преувеличений! Вспомним битву с Сеймуром на горе Гагазет. Сперва идет длинная заставка, которую пропустить нельзя. Потом бой. У Сеймура есть паттерн атак. Если не предугадать следующий удар, погибает либо вся команда, либо герой. Сперва ценой рестартов атака нащупывается Cross-Cleave (команда умирает без защиты), потом Total Annihilation, потом Dispel, потом удары «зомбирующим» копьем и Full-Life (герой умирает), потом выясняется, что после атаки эона Сеймур бьет 3-6 раз подряд. В итоге проходится босс точно так же, как тот уровень Марио. С матом, бессмысленными рестартами и «заучиванием» шишек. Самое страшное – именно это. Консольная индустрия не хочет отказываться от «традиций». MGS, Resident Evil – там та-

Слышал, Devil May Cry 4 выходит на PC! Неужели правда?

Да, правда. Четвертая часть сериала, как и третья, будет выпущена на PC. Вообще, Capcom любит переносить свои игры на персональные компьютеры – вспомните Resident Evil 4 или Lost Planet: Extreme Condition.

Когда выйдет Prince of Persia 4?

Никто не знает. В сентябре прошлого года достоянием общественности стали кое-какие внутренние документы Ubisoft, и среди них – концепт-арт и логотипы новой игры сериала Prince of Persia. Это все, что известно о четвертой части на текущий момент.

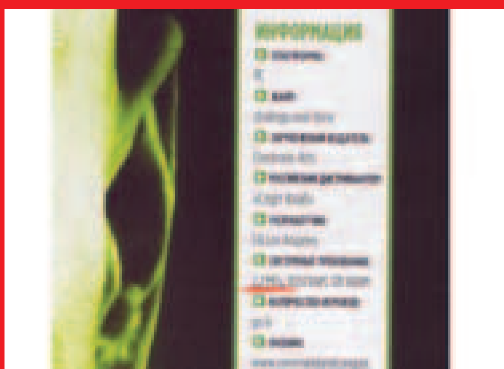
Напечатайте, пожалуйста, адрес той девчонки из «ОС» 230 номера.

Мы храним в тайне настоящие, неэлектронные почтовые адреса читателей. Адрес подлежит разглашению только в одном случае – по просьбе самого автора письма. Это касается не только «той девчонки», но и всех, кто пишет к нам в редакцию.

ОШИБКА!

СТРАНА ИГР, НОМЕР 09(234), СТРАНИЦА 107

«Извините, что отвлекаю, но почему Command & Conquer: Tiberian Wars не пошла на моем 486-ом?» – спрашивают нас по электронной почте. Подозреваем, что нынешние читатели и не знают о легендарной серии процессоров Intel 80486, но ошибка, тем не менее, налицо. Минимальные системные требования нового Command & Conquer к процессору исчисляются, конечно, в гигагерцах, а не в мегагерцах.



Кто виноват?

Александр «Мегагерц» Трифонов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

кого полным-полно.

Замечу, что PC-индустрия переболела всем этим лет десять назад – в конце 90-х за архаизмы избивали проводами от мышек. Никаких тебе «Штирлиц нашел красный ключ». В CRPG – никаких больше фокусов типа «Пять героев в два ряда смотрят одними глазами на мир». В футболе и хоккее – никаких «ворот из пяти секторов», как в старину. В шутерах отказались от «граничных коробок» – попадание просчитывается по каждому полигону, а не по «ящику с игроком», как раньше.

Правда, консоли тоже выздоравливают. Silent Hill 4, FF XII, MGS 3 – все вышеназванное «ретро» вымели поганой метлой. Игроки морщатся, но привыкают. Появляется надежда на будущее…

Роман a.k.a. opposer,
fearman2000@mail.ru

**cg ** *Очень хорошее письмо. Добавить можно мало что, разве лишь это: в разных играх все по-разному, и так или иначе оно устроено подчас и из-за того, что конечным пользователям это привычнее и удобнее. Бывают игры хорошие, в них играть приятно. Бывают плохие, бывают средние, бывают на любителя. Но все они, без исключений, опираются на опыт прошлых разработок и осмысление того, как эти разработки были приняты публикой.*

**ЗОНТ ** *Действительно, слишком новаторские, умные и необычные игры частенько нехорошо аукаются авторам. Сделаешь JRPG с обычной глобальной картой – все скажут, молодец, классическое решение. Сделаешь что-то необычное, и даже если оно на самом деле лучше и удобнее, всегда есть риск, что люди просто не поймут обновку – мол, лучше бы сделали как обычно! Известный факт: поначалу многие изменения кажутся неудачными, и лишь всерьез освоившись с ними, можно понять, хороши они или нет.*

ПРО МЫШЕЙ И ГЕЙМПАДЫ 2

День добрый! Да, вот уж воистину все возвращается на круги своя. Стоило в разгар битвы консолей подзабыть об извечной войне оных с ПК, как нате вам: откуда ни возьмись гневное письмо, обвиняющее консоли в примитивизме и поверхностности. Ух, совсем как в старые добрые! Вдохновленный посланием, решил я взглянуть, как обстоят с этой темой дела на форумах. В первую очередь, само собой, в «игространие». И вот какая штука – шел я туда с твердым намерением накатать в журнал письмишко в защиту «жалких приставок», а выходил с не менее твердым намерением защитить ПК. Но по порядку. Захожу, значит, в соответствующую тему, и – опаньки! – да вы ли это?! Вижу пост господина Revan с извинениями и объяснением ситуации. Без дураков – это шаг, достойный уважения. Но чуток жаль, признаться, а то ведь как хотелось живописать удобство управления мышью в Tekken. Или, там, в Shadow of the Colossus. Однако ж, тема закрыта, человек признал, что был не вполне прав. Да, пожалуй, именно «не вполне», потому что кое в чем с господином Revan не согласиться нельзя. Особенно после прочтения на означенном форуме некоторых весьма несправедливых слов в адрес компьютерных игр. Честно говоря, я не подхожу под определение хардкорного игрока «по Киблеру А.». Мойто путь начинался с той самой Dendy, позже были MD2, PS one, Dreamcast, PS2 (по сей день) и уже позже ПК. Но, возможно, не будь у меня бурного «консольного» детства, я не влюбился бы моментально в игры компьютерные. Все познается в сравнении, вечная истина оказалась применима и на сей раз. ПК встретил меня абсолютно другим подходом к играм, другой культурой игры, другой философией игры, если хотите. По меньшей мере в одном г-н Revan прав. Лучшие образцы игр компьютерных гораздо глубже и вдумчивее приставочных собратьев. Говорю с полным на то основанием, так как имел счастье близко ознакомиться с огромным количеством как первых, так и последних, включая все части священной коровы консольщиков (MGS). Да и не только в самих играх тут дело, повторюсь, это другая культура. Геймпад предполагает действие. Удар! Блок! Кувырок, прыжок! Бей, не жалей! Ну-ка, признайтесь, кого никогда не бросало из стороны в сторону перед экраном в самые отчаянные моменты боя? Молотьба по «кружку» в God of War – своего рода квинтэссенция приставочной игры, архетип, отражающий суть большинства консольных развлечений. Можете ли вы представить себе человека с геймпадом в руках, вдумчиво просчитывающего результаты атаки в HoMM, дипломатические варианты в Europa Universalis или угол полета торпеды в Silent Hunter? Я – нет. А может, он способен создать четко выверенный баланс нападения/защиты при филигранном управлении экономикой в StarCraft или провести полчасика в интеллектуальной борьбе с головоломкой в Myst? Тоже мимо. ПК-игры в этом отношении безжалостны, они требуют полного погружения и отдачи, в них нужно вжиться – требование, чуждое приставочному plug'n'play. Вот вам контраргумент к утверждению о том, что ПК-игры, дескать, неинтересны. Другой подход к ним нужен, товарищи. Они дают возможность не только развлечься, но и чему-то научиться. Вторая из трех основных претензий и вовсе повергла меня в ступор. Вот, мол, ПК-игры, сволочи, постоянно требуют новое «железо». Простите, но именно благодаря развитию компьютерных технологий вы получаете свой любимый next-gen, так что не надо. А все эти байки о том, что «ваш старый комп не потянет нашу новую игру» – не более чем рекламные ходы. От пользователей же подобные вещи слышать и вовсе странно. При мало-мальски умелом выборе комплектующих эта проблема тихо умирает без каких-либо конфликтов с бюджетом. Реально же критические моменты, такие как переход на новую ОС, возникают раз в 5-6 лет, т. е. не чаще смены поколений консолей. И притом разве можно считать недостатком возможность раз в полгода, а не в пятилетку, опробовать достижения техпрогресса? Неслучайно, думаю, FPS, на которых традиционно обкатываются новые технологии, – жанр изначально сугубо компьютерный, лишь позже ставший самой жирной точкой соприкосновения ПК и консолей, объектом обвинений в «тупости» и спекуляций на тему приверженности графике в ущерб геймплею. Что ж, я соглашусь, что игры этого жанра не

SMS

ОТВЕТ **ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321**

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Будет ли FlatOut 3 на PC? Если да, то когда релиз?
FlatOut Ultimate Carnage выходит эксклюзивно на Xbox 360. Ни для каких других платформ игра не была анонсирована.

Можно ли получить вирус для Xbox 360 через Xbox Live?
Нет, это невозможно. На каждой Xbox 360 установлена мощная защита от несанкционированных программ, и запустить на консоли можно только файлы, прошедшие сертификацию в Microsoft. Другими словами, даже если кому-то удастся написать вирус для Xbox 360, его все равно нельзя будет запустить без одобрения программистов Microsoft – а они его, ясно дело, ни за что не дадут. Поэтому на данный момент нет ни одного вируса для Xbox 360, и есть все основания полагать, что их никогда и не будет.

Что за MMORPG-шная дискриминация? Какая такая «блондинка в Азероте»? Если уж на то пошло, предлагаю сделать рубрики «Брюнетка в Норратте» и «Рыженькая в Battlefield 2142».
Отличная идея! Осталось только найти этих самых брюнетку и рыженькую. Девушки, хотите попробовать?

Над какой JRPG сейчас работает tri-Ace, создатель «Валькирии»? Когда она выйдет?
Сегодня в компании tri-Ace ведется работа над двумя проектами: Infinite Undiscovery, эксклюзивной для Xbox 360, и совсем недавно анонсированной Star Ocean 4. Даты релизов пока неизвестны.

Выйдет на PSP Castlevania или ее ремикс?
Да, выйдет. Во второй половине года на консоли появится Castlevania: The Dracula X Chronicles – переделанная версия Castlevania: Rondo of Blood с трехмерной графикой, вместе с которой также будут поставляться оригинальные версии Rondo of Blood и Symphony of the Night.

С удивлением узнал, что Hoshigami вышла на DS. Это одна из моих любимых тактических JRPG, на мой взгляд, куда лучше FF Tactics. Есть ли надежда на американский релиз?
Не просто надежда – есть уверенность! Во всех списках релиз Hoshigami Remix для Nintendo DS назначен как раз на вторую половину этого июня. То есть, со дня на день.

вписываются в игровую идиллию, описанную мною выше (несмотря на то что его эталонные представители выходят либо только на ПК, либо сначала на ПК), но это лишь служит доказательством разнообразия ПК-игр. Что же до «тупости», то приставочные библиотеки тоже отнюдь не страдают отсутствием игр с концепцией «kill'em all». Okami, говорите, Katamari и Viva Pinata? Ну-ну. Главенство графики над геймплеем? Снова узость взглядов. Грех было бы не использовать идеальный демостенд, который предоставляет платформа FPS. Вообще же, ПК-рынок тем и прекрасен, что на нем мирно сосуществуют такие вещи, как F.E.A.R. и Defcon, RS: Vegas и The Ship, другими словами, High-End и чистейший геймплей. Насчет же третьей претензии я даже и не знаю, что бы написать. На ПК, мол, не выходит нормальных игр, а те, что выходят, неоригинальны, вторичны и вообще ужасны. Ну, ребята! Уже тех, что я назвал, хватит, чтобы оправдать покупку ПК, а я ведь лишь приоткрыл занавес. Да что уж там, высказавших эту, не побоюсь, дикую мысль сейчас, после выхода S.T.A.L.K.E.R, Supreme Commander и GC: Dark Avatar, можно только тихо пожалеть. По той же дорожке отправим и сентенцию «ПК-игры – в основном порты с консолей». То-то я смотрю, вы прямо заигрались в RTS, TBS, CRPG, симы, тайкуны и т.п. К слову: я лично весьма не люблю порты с ПК на приставки и обратно (я не говорю о мультиплатформенных проектах). На мой взгляд, это лишь бесперспективные попытки соперничать с беспроигрышным тандемом «ПК плюс консоль», в результате которых мы имеем десятки исковерканных игр и дискредитированный жанр FPS. Что на очереди? RTS? C&C и Half-Life не место на консолях, как RE4 и DMC не место на ПК. Это мое твердое убеждение. И не удержусь, чтобы не пнуть грязным сапогом по мерзкой роже ценовой политики в отношении консольных игр. Знаете, когда я смотрю на ценник ОБЫКНОВЕННОЙ игры для PS2, моя душа коллекционера плачет. Парадокс, на первый взгляд. А на второй – нет, если знать, что в этот момент я осознаю, что ровно на эту же сумму могу приобрести два (!) фирменных (!!) дигипачных (!!!) музыкальных диска и в придачу боксовое издание Medieval II: Total War – игры, при одном упоминании о которой любая мало-мальски уважающая себя консоль зальется горючими слезами, проклиная собственное никчемное существование. Вот вам точка зрения человека, не привыкшего, в общем-то, экономить на медиаразвлечениях. Вы можете меня спросить – как же ты с таким настроением консоли-то хотел защищать? А очень просто: я ведь их все равно люблю. Давно и нежно. А не люблю беспричинные «наезды» и необоснованные претензии. Вот «наехал» г-н Revan на приставки, я и хотел сперва ему рассказать, как кайфово иной раз по «кружку» постучать. Одним-то борщом ведь сыт не будешь. Хочется иногда и тортика.

Филиппов Павел aka Muad'dib,
muaddib@hotbox.ru

**ВРЕН ** *Ценовая политика на игры для PC и консоли во всем мире абсолютно одинакова. Сверхдешевые диски для PC в России это явление временное.*
Не могу сказать, что целиком согласен с изложенным в письме мнением, но оно имеет право на существование. Действительно, лучше иметь дома и приставки (причем разные), и PC. Именно тогда геймеру будет доступен весь спектр игр. Почему так получается и на какой платформе игры «умнее» – другая тема, которую поднимать лишний раз не хочется.

**cg ** *В целом все верно, а частности – личностны. Я бы, например, не стал впадать в какую-то одну крайность – хорошие игры есть везде. Где-то больше, где-то меньше, но есть. Соответственно, для разных игроков с разными вкусами какая-то одна платформа может выглядеть предпочтительнее другой. Но тут мы опять пустились в споры о привлекательности КУСКА ЖЕЛЕЗА, а не конкретных игр для него. Вот взять постулат о том, что «консоли не место для стратегий» – сразу тянет в спор: а почему это не место? Очень даже место. Даже если консольное управление не нравится – ну так отчего ж тогда разработчику не прилагать (или хотя бы советовать) к диску с игрой USB-мышь и клавиатуру? Ничего не мешает. Раньше можно было побрюзжать на разрешение, мол, на мониторе каждый юнит видно, а на телевизоре каша из пикселей; но так ведь нынешние 1920x1080 экраны по сорок с гаком дюймов разве не удобнее для глобальной стратегии? Очень даже удобно в Battle for Middle-Earth армиями командовать. Играют же поклонники гонок с навороченными рулями, чем стратеги хуже? Да и геймпады для PC отнюдь не новость. Мир меняется, глобализация гулко бухает пудовым кулачищем в дверь, и издательства все чаще анонсируют свои когда-то «одноплатформенные» игры для «всего и сразу». Так что в этом смысле любые споры о компьютерных и приставочных играх все больше напоминают перебранку двух любителей мороженого: одному подавай с шоколадным сиропом, другому – с клубничным. А само оно в это время из одного и того же ведерка.*

**ЗОНТ ** *Даже и не знаю, что еще можно сказать, после такой блистательной истории про ведро и мороженое. Скажу вот что: игры определяет аудитория. За компьютерами чаще играют серьезные, солидные мучины, которым и подавай досконально, до тошноты реалистичные симуляторы самолетов, подводных лодок, космических станций и табуреток с реактивными двигателями. Если это стратегия в реальном времени, им подавай тщательно прописанные характеристики юнитов и многоэтажные формулы расчета скоростей и повреждений. Если шутер от первого лица – то чтобы идеально сбалансированный мультиплеер, и мировые турниры. Консольная аудитория моложе и веселее, ей хочется действия, чтобы вокруг все бабахало и взрывалось, а бывает ли так на самом деле – уже и не суть важно. Оба лагеря в чем-то правы, и остается только радоваться, что у нас есть выбор. Иначе померли бы со скуки.*

Что значит «Brotherhood of Nod»? Это как-то расшифровывается?
Нет, это не аббревиатура. Согласно Библии, Каин, совершив братоубийство, ушел в землю Нод, и там у него родился сын Енох. Отсюда и пошло название Братства, возглавляемого Кейном в Command & Conquer.

Будут ли новые части игр Tomb Raider и Mortal Kombat на PS3?
Tomb Raider 8, пока не получивший подзаголовка, будет выпущен в следующем году на PlayStation 3, Wii, Xbox 360 и, возможно, PC. Что касается Mortal Kombat, то Эд Бун со товарищи готовит «полностью обновленную игру» для «консолей нового поколения» – скорее всего, она появится и на PlayStation 3, но когда именно – неизвестно.

Будет ли Kingdom Hearts II: Final Mix+ переведена на английский язык? A Chain of Memories для PS2?
Kingdom Hearts II: Final Mix+ изначально выпущена на английском языке с японскими субтитрами, даже в Японии. В переиздании Chain of Memories же звук японский – игры вышли в Стране восходящего солнца 29 марта. Американский релиз пока не объявлен, и будет ли он вообще – неизвестно. В конце концов, «финальный микс» первой части так и не перебрался за океан.

В последнее время вы все чаще пишете в обзоре какой-нибудь игры для PSP или приставок нового поколения, что данная игра очень короткая и проходится за несколько часов. Я тоже начал замечать такую тенденцию. Скажите пожалуйста, с чем это связано? Сложность разработки или есть другие причины?
Во-первых, как вы правильно ответили, действительно, сложность и дороговизна разработки. Во-вторых, как выяснили социологи, современный западный геймер проводит за одиночной кампанией в среднем около восьми часов. Какой смысл делать кампанию на 20 часов, если вторую ее половину все равно мало кто увидит? Сейчас общая тенденция такая: одиночные кампании становятся все короче, а мультиплеер, наоборот, – все сложнее, умнее и разнообразнее.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

СЭМ ФИШЕР, КОЛИН МАКРЭЙ, ПИТЕР ПАРКЕР, СНЕЙК, АЛЬТАИР, ДЕРЕК СТАЙЛЗ, ПИТЕР МУЛИНЕ, НОРИКО… ЧТО ОБЪЕДИНЯЕТ ЭТИХ ЛЮДЕЙ? ДОПУСТИМ, СВЯЗЬ МЕЖДУ СЭМОМ И СНЕЙКОМ ОЧЕВИДНА. ТО ЖЕ МОЖНО СКАЗАТЬ ОБ АЛЬТАИРЕ И НОРИКО. ПАРКЕР И МУЛИНЕ – ТЕЗКИ, НО ЧТО СВЯЗЫВАЕТ ИХ ВСЕХ ОДНОВРЕМЕННО? ОТВЕТ БЛИЖЕ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ. ЕСЛИ ПОДНЯТЬ ДОКУМЕНТЫ НА ДВЕНАДЦАТЫЙ НОМЕР «СТРАНЫ ИГР» ЗА 2007-Й ГОД, МЫ МОЖЕМ НАЙТИ СЛЕДУЮЩИЕ СВИДЕТЕЛЬСТВА: В СПИСКЕ ВИДЕОПРЕВЬЮ – COLIN MCRAE: DIRT И SPLINTER CELL: CONVICTION; В ВИДЕООБЗОРАХ – SPIDER-MAN 3 И TRAUMA CENTER: SECOND OPINION; В ТРЕЙЛЕРАХ – ASSASSIN'S CREED И HEAVENLY SWORD И, НАКОНЕЦ, В SPECIAL – METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER И ВИДЕОТУР ПО СТУДИИ LIONHEAD. ОСВЕДОМЛЕННЫЙ ЧИТАТЕЛЬ СРАЗУ ПОЙМЕТ: ЧТО-ТО ТУТ НЕ ТАК… БУДЕМ НАДЕЯТЬСЯ, ДИСК У ВАС ПОД РУКОЙ И ВЫ СУМЕЕТЕ РАЗГАДАТЬ ЗАГАДКУ.

// SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



12 ИГР В «ВИДЕОФАКТАХ»

5 ВИДЕОПРЕВЬЮ

4 ВИДЕОСПЕЦА

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



FOLKLORE
ВИДЕОПРЕВЬЮ

ВИДЕОСПЕЦ

ПРЕЗЕНТАЦИЯ UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Представители Naughty Dogs продемонстрировали широкой публике один уровень и подробно описали игровой процесс. По словам разработчиков, его можно разделить на три части: перемещение по джунглям, стрельбу и рукопашный бой. Плюс классная графика и жизнерадостный джунгли-стиль а-ля Pitfall.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- Loki PC
- Brothers in Arms Hell's Highway PC PS3 Xbox 360
- Drawn to Life DS
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 PC
- Haze PC PS3 Xbox 360
- LittleBigPlanet PS3
- Naruto: Rise of a Ninja Xbox 360
- Need for Speed ProStreet PS3 Xbox 360
- PAIN PS3
- PlayStation Home PS3
- Pursuit Force: Extreme Justice PSP
- Rayman Raving Rabbids 2 Wii

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Colin McRae: DiRT Xbox 360
- Requiem: Prelude Bloody Requiem PC
- Folklore PS3
- Medal of Honour: Airbourne PC PS3 Xbox 360
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Two Worlds PC
- Aegis Wing XBLA
- Spider-Man 3 Xbox 360
- Puzzle Quest DS
- Trauma Center: Second Opinion Wii

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Assassin's Creed PS3 PC Xbox 360
- Heavenly Sword PS3
- Lair PS3

БАНЗАЙ:
- Bleach – Condemned (клип)
- Портрет малышки Козетты – Lurid Enchantment (клип)
- Getsumen Toheiki Mina (опенинг)
- Otsuka Ai - Chu-Lip (клип)

SPECIAL:
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Видеотур по студии Lionhead
- Презентация Uncharted: Drake's Fortune
- КРИ - Интервью с разработчиками Jagged Alliance 3

ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».





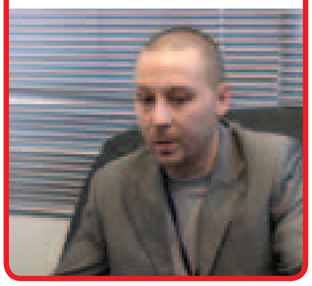


Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

КРИ 2007 – ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ JAGGED ALLIANCE 3

На КРИ 2007 «Акелла» представила столь внушительную линейку продуктов, что на стенде компании нам пришлось провести уйму времени. Конечно, было бы странно упустить возможность пообщаться с разработчиками Jagged Alliance 3, многообещающего сиквела с непростой судьбой. Мы смогли получить ответы на самые животрепещущие вопросы и сформировали вполне ясное представление об игре. Смотрите интервью с разработчиками Jagged Alliance 3 на диске этого номера «Страны Игр».



Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

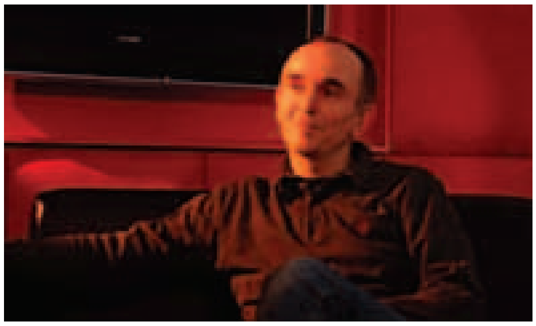
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО…

ВИДЕО-ТУР ПО СТУДИИ LIONHEAD

Видеорепортаж

Разработчики редко проводят экскурсии по своим офисам, и зря – высокотехнологичные студии произведут впечатления даже на непосвященного. А уж как интересно в логове одних из самых креативных разработчиков – компании Lionhead! У вас есть возможность взглянуть на апартаменты создателей самых необычных игр, оценить условия, в которых они создаются, и услышать любопытные вещи от местных «экскурсоводов».





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

ASSASSIN'S CREED PS3 XBOX 360 PC

трейлер

Несмотря на то что разработчики пока не сообщают наиболее интересных деталей геймплея, этот трейлер оставит после просмотра вполне четкое представление об игре.



HEAVENLY SWORD PS3

геймплей

На недавней презентации компания Sony снова продемонстрировала игровой процесс одной из самых ожидаемых игр на PS3. Давненько ничего не было слышно о малышке Норико!



LAIR PS3

геймплей

Sony планирует выпустить Lair уже в конце июля, то есть, на данный момент разработка игры фактически завершена. Иными словами: все, что вы увидите в трейлере, наверняка будет и в самой игре.

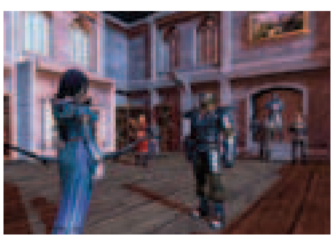


ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

SPELLFORCE 2: DRAGON STORM PC

Что же нового приключилось в мире SpellForce 2 с момента выхода оригинальной игры?



SPIDER-MAN 3 XBOX 360

Новый фильм. Новая игра. Новый Человек-Паук. Трепещите, злодеи, Питер Паркер уже идет к вам!



TWO WORLDS PC

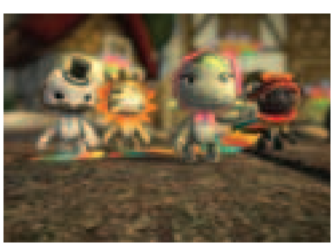
«Убийцы Oblivion» не вышло. Но игра есть, и на нее весьма любопытно взглянуть.



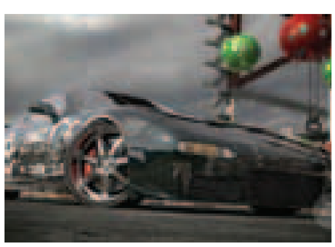
ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

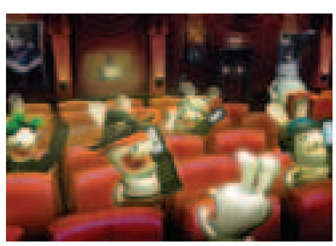
LITTLEBIGPLANET PS3



NEED FOR SPEED PROSTREET PS3 XBOX 360



RAYMAN RAVING RABBIDS 2 Wii

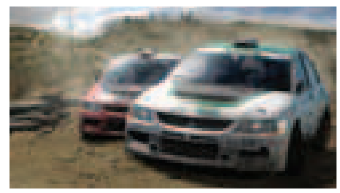


Loki PC • Brothers in Arms Hell's Highway PC Xbox 360 PS3 • Drawn to Life DS • Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 PC • Haze PC Xbox 360 PS3 • LittleBigPlanet PS3 • Naruto: Rise of a Ninja Xbox 360 • Need for Speed ProStreet PS3 Xbox 360 • PAIN PS3 • PlayStation Home PS3 • Pursuit Force: Extreme Justice PSP • Rayman Raving Rabbids 2 Wii

ВИДЕОПРЕВЬЮ

COLIN MCRAE: DIRT XBOX 360

Гонкам суждено навсегда измениться с выходом одной из самых ожидаемых игр этого жанра. Colin McRae: DiRT – это абсолютно новый движок Neon, чумовая графика и потрясающая физика.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION XBOX 360

У Сэма отняли все его игрушки, и теперь ему остается уповать лишь на интерактивность окружения.



БАНЗАЙ

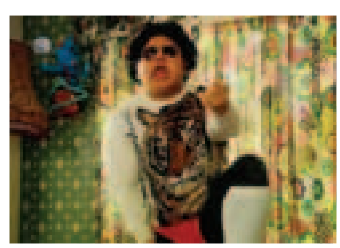
BLEACH – CONDEMNED клип

Клип Condemned по аниме-сериалу Bleach дает отличное представление об этом драматичном боевике. Практически трейлер!



OTSUKA AI – CHU-LIP клип

Некоторые японские певицы сознательно придерживаются «дурацкого» имиджа. Ай Оцука – одна из них, и ее клип – на диске.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



КАК ТОЛЬКО НЕ ИЗГАЛЯЛИСЬ ГУРУ МОДИФИКАЦИЙ НАД НЕВИННЫМ ТЕЛЬЦЕМ HALF-LIFE 2: ТО В ПРОТИВОСТОЯНИЕ ПЛЮШЕВЫХ МИШЕК С ТЕЛЕПУЗИКАМИ ПРЕВРАТЯТ, ТО ВООБЩЕ В ГОНКИ, А ТЕПЕРЬ ВОТ УЧУДИЛИ... ФАЙТИНГ. ДА НЕ ПРОСТОЙ, А ВО ВСЕЛЕННОЙ АНИМЕ-СЕРИАЛА DRAGONBALL Z. ТАК ЧТО НЕНАВИСТНИКАМ ТВОРЧЕСТВА АКИРЫ ТОРИЯМЫ ЛУЧШЕ ЗАЖМУРИВШИСЬ ПРОБЕЖАТЬ МИМО И ПОПРОБОВАТЬ СВОИ СИЛЫ ПРОТИВ КОЛИНА МАКРЕЯ В ДЕМОВЕРСИИ ОДНОИМЕННОЙ ИГРЫ С ПОДЗАГОЛОВКОМ DIRT ИЛИ ЖЕ СО СЛЕЗОЙ «ВСПОМНИТЬ, КАК ЭТО БЫЛО» ЗА СВЕЖИМ РИМЕЙКОМ САМОЙ ПЕРВОЙ ИГРЫ О ЛАРОЧКЕ КРОФТ. НА ЭТОМ ЖЕ ДИСКЕ ИЩИТЕ ОЧЕРЕДНУЮ БЕСПЛАТНУЮ ИГРУ ОТ НАШИХ ЯПОНСКИХ ДРУЗЕЙ, НА ЭТОТ РАЗ – ФАЙТИНГ-ПРО-ДЕВОЧЕК СО ЗВУЧНЫМ НАЗВАНИЕМ LUNATIC BELLVET.

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

НА PC-Части



5 КИНОРОЛИКОВ

1.5 ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

2 ДЕМОВЕРСИИ



ДЕМОВЕРСИЯ

COLIN MCRAE: DIRT

Представляем вашему вниманию демоверсию красивейшего гоночного симулятора Colin McRae: DiRT. Доступно две трассы, причем на первой можно посостязаться с самим Колином МакРеем! Вторую (Mounte di li Conchi) советуем опробовать в многопользовательском режиме, она специально для этого. На выбор вам – три машины: Ickler Jimco buggy, Mitsubishi Lancer Evolution IX и Subaru Impreza WRX STI Spec-C.



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Как самая первая Tomb Raider выглядит на современном движке, можно увидеть на демонстрационном уровне, где геймерам нужно остановить водопад с помощью специального механизма. В арсенале Лары Крофт пара любимых пистолетов (для волков и летучих мышек) и хлыст (чтобы цепляться за специальные крюки). Ностальгия!



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИИ:
- Colin McRae: DiRT
- Tomb Raider: Anniversary

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Age of Empires III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Armed Assault
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Company of Heroes
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Doom 3
- F.E.A.R.
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Quake 4
- Racer
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ПАТЧИ:
- The Elder Scrolls IV: Shivering Isles #1 RU
- Головорезы: Корсары XIX века v1.01

SHAREWARE:
- Air Strike 2
- Ballistik
- Cosmic Bugs
- Granny In Paradise
- Heavy Weapon
- Sewer Run
- Slickball
- Think Tanks

СОФТ:
- ClamWin Free Antivirus 0.90.2.1
- FastStone Image Viewer 3.3 Beta
- FindGraph 1.81
- Fresh View 7.22
- BitComet 0.88
- Feed Demon 2.5
- Kerio WinRoute Firewall 6.3.1.2906
- Maxthon (MyIE2) 1.6.0 build 30
- Messenger Plus! 4.21.270
- Shareaza 2.2.5.2 Alpha 29.05
- WebSite-Watcher 4.33
- WinSCP 4.0.1 Beta
- Copernic Desktop Search 2.1
- pMetro 1.24.1
- iTunes 7.2.0.34
- Kingdia DVD Ripper 3.0.12
- Presentation to Video Converter 5.3
- VidCrop 1.0
- Video Avatar 2.2
- Video to Flash Converter Pro 5.6
- VSO PhotoDVD 2.3.9.2
- webcamXP Pro 3.60.220
- Zero Assumption Recovery 8.2
- Hard Drive Inspector 2.41
- WINner Tweak 3.8.0

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

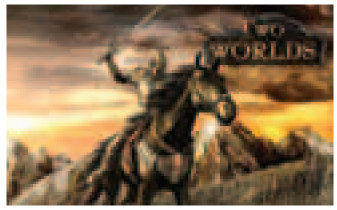
Прошивка: 3.40
Демоверсия: Metal Gear Solid Portable Ops (мультиплеерная демоверсия)
Видеоролики: Star Wars Battlefront: Renegade Squadron, Syphon Filter: Logan's Shadow, Pursuit Force: Extreme Justice
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



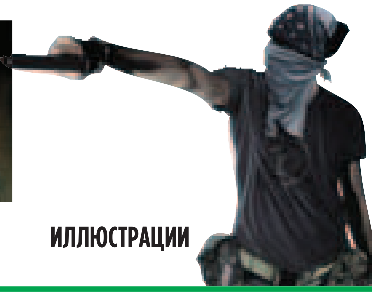
ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

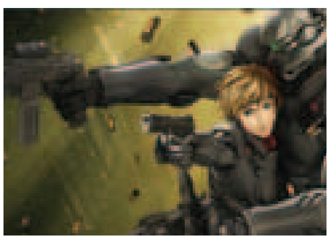


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

APPLESEED SAGA: EX MACHINA

Хотя второй тизер столь же короток, как и первый (да еще и совсем непоследователен), в нем проскакивают абсолютно новые сцены, которыми он и ценен.



5-25-77

Трейлер новой картины, повествующей о том, как просмотр «Звездных войн» может повлиять на человека, буквально живущего кинематографом.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

FRESH VIEW 7.22

Универсальная программа для просмотра и конвертирования мультимедиа-файлов. Поддерживаются более 90 форматов изображений, аудио и видео. Имеется возможность создания слайд-шоу.

VSO PHOTODVD 2.3.9.2

С помощью VSO PhotoDVD можно создать анимированное слайд-шоу (например, из фотографий) для проигрывания на DVD-плеере. К каждому слайду можно прикреплять комментарии.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES #1 RU

Исправлена карта, звук дверей больше не пропадает, изменены названия некоторых доспехов и даже появилась возможность ввода русских букв.

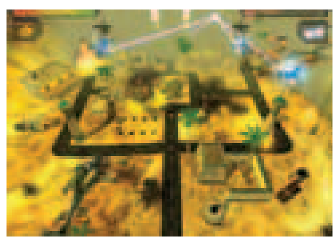
ГОЛОВОРЕЗЫ: КОРСАРЫ XIX ВЕКА V1.01

Добавлен альтернативный режим управления кораблем в бою и на карте, увеличен список поддерживаемых разрешений экрана, уменьшено время загрузки уровней и заодно исправлен ряд опечаток.

FREEWARE/ SHAREWARE

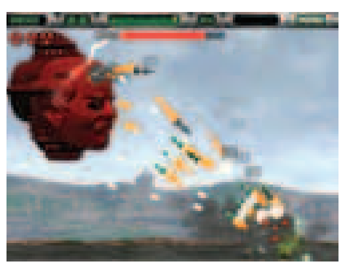
AIR STRIKE 2

Динамичный трехмерный шутер, в котором геймерам предстоит выполнять сложнейшие боевые операции на военном вертолете. Достичь цели непросто, ведь противник выдвинул более 100 видов войск. Пять типов пейзажа, от пустынь до моря, большой выбор оружия, интересные боссы и отличная графика.



HEAVY WEAPON

Коммунистический режим захватывает мир, и только небольшой танк противостоит нависшей угрозе. Перемещая стального спасителя по полю, геймеры должны уничтожать различные вертолеты, истребители, дирижабли и прочую военную технику. Бесспорный XBLA-хит пришел и на PC.



PANDA ANTIVIRUS

БОНУСЫ

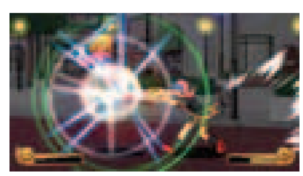
АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



LUNATIC BELLVET

Бесплатный японский файтинг.



WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

ВИДЕОСПЕЦ

ИНТЕРВЬЮ С ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ КОМПАНИИ ELECTRONIC PARADIZE ОБ ИГРЕ «ОТЕЛЬ "У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА"».

На выставке КРИ 2007 под прицел объектива нашей камеры попал и представитель компании Electronic Paradise, который рассказал об игре по мотивам повести братьев Стругацких «Отель "У погибшего альпиниста"». Если вы вдруг никогда не читали оригинал – все равно посмотрите: тут не только о геймплее рассказано, но и сюжет вкратце обрисован.

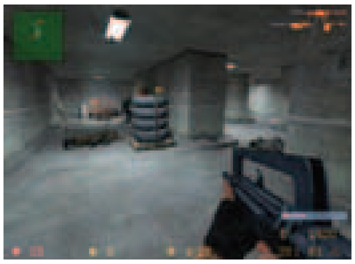


ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

COUNTER-STRIKE: SOURCE

Любителям классического режима Counter-Strike рекомендуем отличные карты – cs_Minioffice beta 1 и cs_Totius Drive v1. Здесь оперативникам, как всегда, предстоит зачистить от террористов местность, а заодно спасти заложников. Ну а поклонникам салютов и пиротехники понравятся карты de_Candybar v1.0 и de_Deltamill 2. Обе они отличаются большими размерами, что позволяет играть командами более чем из десятка человек. На десерт найдется подарок и для ценителей перестрелок – Bhh Basement v1.0.




CRASHDAY

На машины в этом месяце явный неурожай. В нынешнюю подборку попало всего два автомобиля, впрочем, количество с лихвой окупается качеством. Первой новинкой предстал 1971 Dodge Challenger, классика американского спортивного автомобилестроения начала 70-х годов. Эта машина не отличается выдающейся управляемостью, зато скорости ей не занимать. Lotus Elise Beta полная ей противоположность. Мотор у «англичанина» сравнительно слабый, но это с лихвой окупается малым весом машины.




GTA: SAN ANDREAS

Встречайте новый набор из двух десятков автомобилей. Открывает подборку 1932 Ford Roadster, классический американский хот-род, созданный на основе родстера начала 30-х годов прошлого столетия. А вот и целое семейство автомобилей марки Cadillac выпуска 70-80-х годов. Составили им компанию такие машины, как 1976 Cadillac Eldorado Convertible, 1978 Cadillac Eldorado Biarritz, 1985 Cadillac Coupe DeVille, 1985 Cadillac Fleetwood Hearse и 1985 Cadillac Fleetwood Limousine и даже 1985 Ford LTD Crown Victoria.




HALF-LIFE 2

Коммюнити Half-Life не раз выдавало на-гора безумные, на первый взгляд, идеи, которые неожиданно становились популярными. Очередным примером по праву можно считать мод Earth Special Forces, созданный по мотивам известного японского сериала Dragonball Z. Earth Special Forces являлся самым долгоиграющим среди крупных модов для Half-Life, но… вдруг на свет появился достойный наследник, Dragonball: Source. На выбор – десяток знакомых персонажей, коронные удары и персональные заклинания.




RFACTOR

Среди больших и серьезных соревнований всегда найдется место для чего-нибудь не слишком, на первый взгляд, серьезного. Именно к этой категории можно причислить чемпионат-модификацию Oz Racers 1.0. Сначала может показаться, что это не более чем пародия, но на самом деле такая гоночная серия действительно существует. Называется она Aussie Racing Cars и в ней действительно принимают участие «болиды», выглядящие как уменьшенные копии серийных машин. И, несмотря на забавный вид, ездят они отменно!




THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

В десятке сегодняшних плагинов особо выделяются две работы – Fuse's Snail Racing 1.4 и Fuse's Fruit Machine 1.1. Первая уже однажды появлялась на наших дисках: помните безумную гонку улиток? Вторая также предназначена для самых азартных игроков: она добавляет классический игровой автомат, более известный как «однорукий бандит». Автомат полностью функционирует, проработана система выигрышей. Ищущим жилье советуем Boqwater Settlement 1.0.3, небольшой поселок на юге Киродиила.



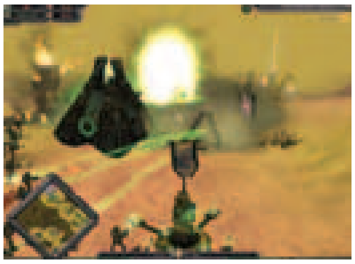

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Привычная стратегия среди поклонников Warcraft III: The Frozen Throne уже не котируется, сейчас все больше в моду входят карты, где биться нужно стенка на стенку. В нынешней подборке подобные сражения представлены картами Defense of the Aliens v0.9 Beta, DOTA Nobunaga E1.3 и Hives Nexus B10.6. Каждая из этих работ предлагает поучаствовать в грандиозных баталиях, которые заканчиваются лишь с полным уничтожением противника. Любителям побегать мы также заготовили несколько карт.

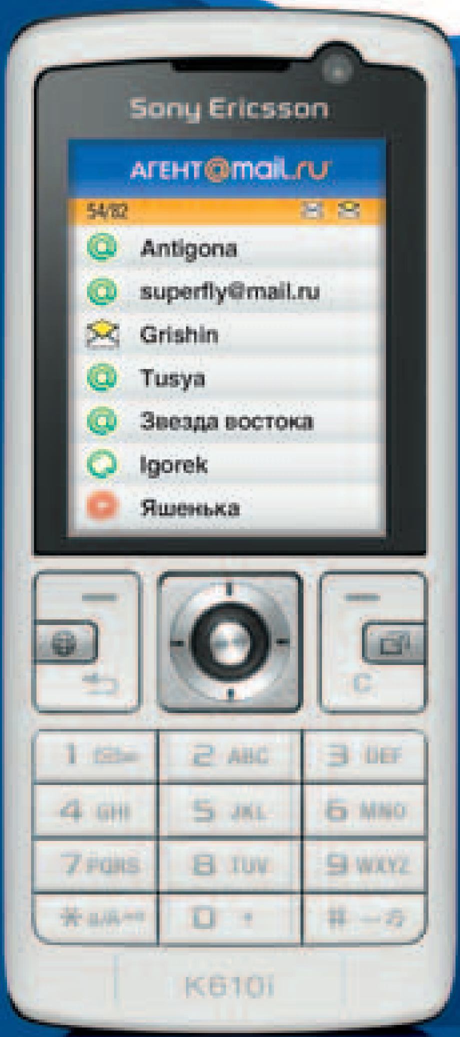



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

Поток модификаций для Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade иссяк, так и не успев всерьез развиться, зато с картами полный порядок. На нынешнем диске вас ожидает с десяток новых, значительная часть которых создана по мотивам миров Некронов и Тау. Все (кроме одной) карты в подборке явно заточены под большие баталии, даже работы, созданные для четырех игроков, отличаются внушительными размерами. Тем же, кто любит тесные поля битв, мы можем предложить Battle Canyon 1.0.





Ура, появился мессенджер Mail.Ru Агент для мобильных!

Наконец-то общение можно не прерывать никогда! Будь на связи с друзьями на улице, в транспорте, в кафе, на перемене в школе или институте. ;)

Скачай программу по ссылке «Мобильный Агент» с wap.mail.ru и сразу же начинай общаться!

Программа полностью бесплатна, при использовании ты платишь только за internet-gprs трафик своему оператору, а это от 30 копеек до 1 рубля за 100 килобайт.

В 100 килобайт умещается около 200 стандартных SMS-сообщений на русском языке. Получается, что эквивалент 200 SMS-ок будет стоить тебе менее 1 рубля! К тому же общаться в реальном времени гораздо удобнее, чем ждать ответа на SMS-ку по несколько минут.

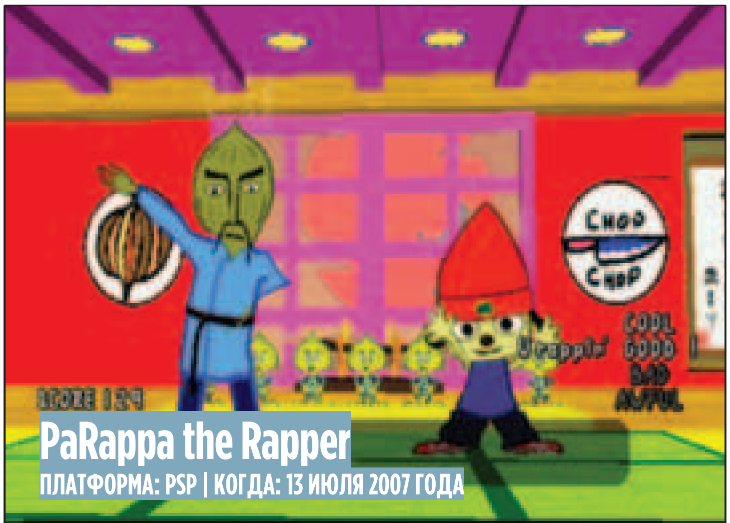
Ну а если ты все-таки не можешь отказаться от привычных SMS-ок, то Mail.Ru Агент дает тебе возможность отправлять их абсолютно бесплатно.

Подробнее обо всех возможностях Мобильного Mail.Ru Агента – http://mobile.agent.mail.ru

@mail.ru®

Будь всегда на связи!

скачай на wap.mail.ru



PaRappa the Rapper
ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 13 ИЮЛЯ 2007 ГОДА

PaRappa the Rapper, положившая начало целому жанру музыкальных игр, отмечает свое десятилетие портом на PSP. Все уровни и персонажи оригинала возвращаются на широкоформатный экран портативной консоли, а к саундтреку разработчики обещают выпускать дополнительные песни для скачивания. Геймплей по-прежнему заключается в своевременном нажатии кнопок в такт музыке; теперь друг с другом могут соревноваться до четырех обладателей PSP и диска с игрой.



Final Fantasy Anniversary Edition
ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 26 ИЮНЯ 2007 ГОДА (США)



Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer
ПЛАТФОРМА: PS2, PS3, XBOX 360, WII, DS, PSP I КОГДА: 15 ИЮНЯ 2007 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие полтора месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	15.06	Colin McRae DIRT	Codemasters	Европа
	22.06	Attack on Pearl Harbor	Ascaron	Европа
	22.06	Shrek the Third	Activision	Европа
	22.06	The Sims Pet Stories	Electronic Arts	Европа
	26.06	Ratatouille	THQ	США
	26.06	Seven Kingdoms: Conquest	Enlight	США
	26.06	Two Worlds	SouthPeak	США
	29.06	Driver: Parallel Lines	Ubisoft	Европа
	29.06	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	Европа
☑	29.06	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Европа
✓	29.06	Overlord	Codemasters	Европа
☑	29.06	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа
	10.07	Sword of the New World: Granado Espada	K2 Network	США

PLAYSTATION 2

	15.06	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take Two	Европа
	22.06	Shrek the Third	Activision	Европа
✓	26.06	GrimGrimoire	NIS America	США
	26.06	Ratatouille	THQ	США
	26.06	Transformers: The Game	Activision	США
	29.06	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	Европа
✓	06.07	Manhunt 2	Rockstar Games	Европа
	13.07	Impossible Mission	Play It!	Европа

PLAYSTATION 3

	15.06	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take Two	Европа
	22.06	Armored Core 4	505 Game Street	Европа
	22.06	Singstar	SCEE	Европа
	26.06	Ratatouille	THQ	США
	26.06	Transformers: The Game	Activision	США
	29.06	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	Европа
✓	29.06	Ninja Gaiden Sigma	Eidos	Европа
✓	29.06	The Darkness	2K Games	Европа
✓	29.06	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа

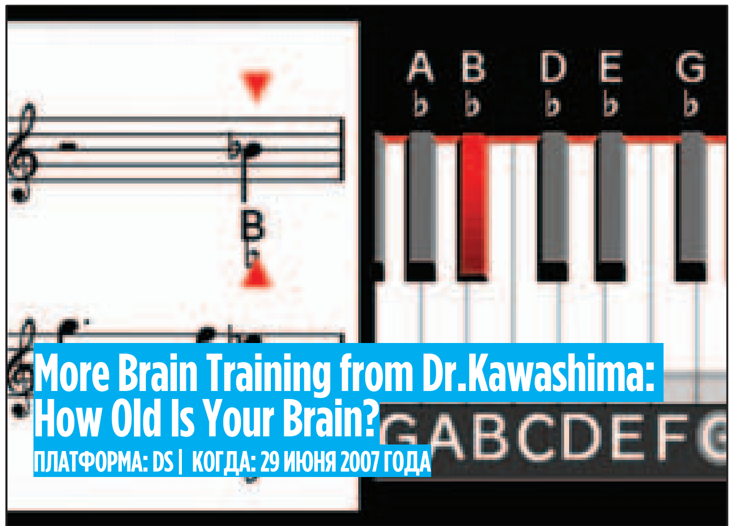
Wii

	15.06	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take Two	Европа
✓	15.06	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	Европа
	19.06	Escape from Bug island	Nintendo	США
✓	22.06	Mario Party 8	Nintendo	Европа
	22.06	Shrek the Third	Activision	Европа
	22.06	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
✓	22.06	Trauma Center: Second Opinion	Atlus	Европа
✓	25.06	Pokemon Battle Revolution	Nintendo	США
	26.06	Cosmic Family	Ubisoft	США
	26.06	Ratatouille	THQ	США
☑	26.06	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	США
	26.06	Transformers: The Game	Activision	США
	29.06	Driver: Parallel Lines	Atari	Европа
✓	29.06	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	Европа
☑	29.06	Resident Evil 4 Wii Edition	Capcom	Европа
✓	06.07	Manhunt 2	Rockstar Games	Европа
	06.07	Mercury Meltdown Revolution	Ignition	США
	13.07	Impossible Mission	Play It!	Европа

☑ Потенциальный хит ✓ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Call of Juarez
ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 29 ИЮНЯ 2007 ГОДА



More Brain Training from Dr.Kawashima: How Old Is Your Brain?
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 29 ИЮНЯ 2007 ГОДА

Продолжение «мозготренинга», популяризовавшего edutainment по всему миру. Вышедшая в Японии еще в 2005 году и уже разошедшаяся тиражом в почти что четыре с половиной миллиона копий, эта «не-игра» предложит нам семнадцать новых упражнений для стимуляции серого вещества: от простого «камня-ножницы-бумаги» и подсчитывания сдачи до запоминания месторасположения двух дюжин чисел. Как и в первой части, в More Brain Training будет и мультиплеер, и специальные упражнения для тех, кто делится картриджем с членами семьи или друзьями.

XBOX 360

✓	15.06	Colin McRae DIRT	Codemasters	Европа
	15.06	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take Two	Европа
	22.06	Armored Core 4	505 Game Street	Европа
	22.06	FlatOut Ultimate Carnage	Empire	Европа
	22.06	Hour of Victory	Midway	Европа
	22.06	Shrek the Third	Activision	Европа
✓	26.06	Overlord	Codemasters	Европа
	26.06	Ratatouille	THQ	США
	26.06	Transformers: The Game	Activision	США
✓	29.06	Call of Juarez	Ubisoft	Европа
	29.06	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	Европа
✓	29.06	Project Sylpheed	Square Enix	Европа
✓	29.06	Tenchu Z	Microsoft	Европа
✓	29.06	The Darkness	2K Games	Европа
	29.06	Vampire's Rain	Microsoft	Европа

NINTENDO DS

	15.06	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take Two	Европа
✓	22.06	Kirby Mouse Attack	Nintendo	Европа
	22.06	MechAssault: Phantom War	Majesco	Европа
✓	22.06	Mega Man ZX	Capcom	Европа
✓	22.06	Metroid Prime Pinball	Nintendo	Европа
	22.06	Shrek the Third	Activision	Европа
✓	22.06	SimCity DS	Electronic Arts	Европа
	26.06	Hoshigami Remix: Ruining Blue Earth	Aksys	США
	26.06	Ratatouille	THQ	США
✓	26.06	The Settlers	Ubisoft	США
	26.06	Transformers: Autobots	Activision	США
	26.06	Transformers: Decepticons	Activision	США
	29.06	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	Европа
✓	29.06	More Brain Training from Dr.Kawashima: How Old Is Your Brain?	Nintendo	Европа
✓	29.06	Puzzle League DS	Nintendo	Европа
✓	03.07	Worms: Open Warfare 2	THQ	США
✓	13.07	Anno 1701: Dawn of Discovery	Disney	Европа
	13.07	Chronos Twins	Lexicon	Европа
✓	13.07	Elite Beat Agents	Nintendo	Европа

PSP

	15.06	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEE	Европа
	19.06	Dungeon Maker: Hunting Ground	Xseed	США
	19.06	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	США
	22.06	Dragon Ball Z: Shin Budokai 2	Atari	Европа
	22.06	Impossible Mission	Play It!	Европа
	22.06	Shrek the Third	Activision	Европа
	26.06	Final Fantasy Anniversary Edition	Square Enix	США
	26.06	Ratatouille	THQ	США
	26.06	Transformers: The Game	Activision	США
	29.06	Guitar Hits	Ubisoft	Европа
	29.06	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	Европа
	29.06	Pac-Man World Rally	Namco Bandai	Европа
✓	29.06	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа
✓	29.06	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Европа
	02.07	Riviera: The Promised Land	Atlus	Европа
✓	03.07	Worms: Open Warfare 2	THQ	США
✓	06.07	Manhunt 2	Rockstar Games	Европа
✓	10.07	Alien Syndrome	Sega	США
✓	13.07	PaRappa the Rapper	SCEE	Европа



Ratatoille
ПЛАТФОРМА: PC, PS2, PS3, XBOX 360, WII, DS, PSP
КОГДА: 26 ИЮНЯ 2007 ГОДА (США)



Anno 1701: Dawn of Discovery
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 12 ИЮЛЯ 2007 ГОДА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 4 июля

StarCraft II

Многие считают ее лучшей RTS всех времен и народов. Это единственная не MMORPG-игра, которая может похвастаться хорошими продажами в Южной Корее и чемпионаты по которой транслируются по национальному телевидению страны. Анонс второй части StarCraft – как гром среди ясного неба, история, которая творится здесь и сейчас. Миллионы людей скачивают ролики и обсуждают увиденное на форумах. Вся доступная на сегодня информация – в следующем номере.



ДЕМОТЕСТ

SWORD OF THE NEW WORLD: GRANADO ESPADA (PC)

MMORPG про покорение Нового Света. Мушкеты, кринолины, галеоны и неприлично короткие юбки в духе Lineage II.



СПЕЦ

ИГРОВЫЕ КОМПАНИИ В 80-Х, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Что творилось по ту сторону земного шара? Nintendo, Sega, Namco, Capcom, Midway, Square, Enix, Konami, Tecmo и Taito.



СПЕЦ

CYBIKO

Мобильный компьютер/рация/mp3-плеер – и линейка из четырех сотен игр в придачу.



ОБЗОР

EX MACHINA ARCADE (PC)

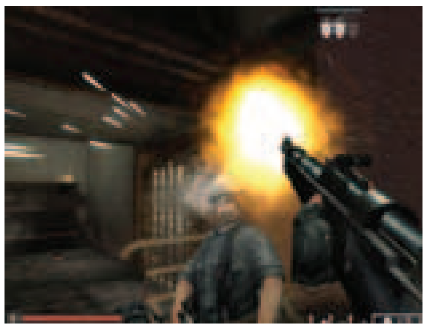
Аркадные гонки в мире Ex Machina.



ОБЗОР

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ: КРАХ АННЕНЕРБЕ (PC)

Продолжение WWII-шутера от Burut CT.



РЕПОРТАЖ

КИЕВСКИЕ РАЗРАБОТКИ GFI/РУССОБИТ-М

Xenus 2, «Предтечи», «Глюкоза: Зубастая ферма».



В РАЗРАБОТКЕ

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION (XBOX 360)

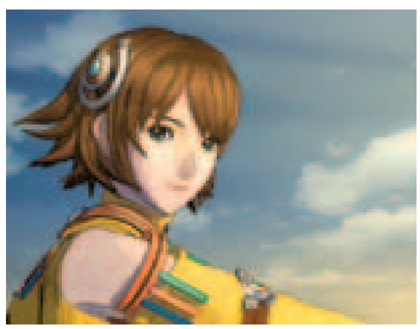
PlayStation не пройдет!



ОБЗОР

ROGUE GALAXY (PS2)

От создателей Dark Cloud.



ХИТ?!

HALO 3 (XBOX 360)

Самая ожидаемая игра года для Xbox 360 – новости с фронта.



ОБЗОР

DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME (DS)

Адски-детский вербальный юмор? Really?!



ОБЗОР

AR TONELICO (PS2)

Интимные подробности рождения музыки.



СПЕЦ

ИГРОВАЯ МУЗЫКА, ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Сольные проекты композиторов.




USN Computers
intel Core 2 Quad inside
Четыре ядра.
Вне конкуренции.
Ты учишься или учился – «ЗАЧОТ»!
Купи наш ПК - мы пополним твой счет!*
* Купите ПК USN на базе четырехъядерного процессора Intel® Core™ 2 Quad, покажите менеджеру дневник, аттестат или диплом и на счет вашего мобильного телефона будет зачислено 500 рублей (посредством карт экспресс-оплаты).
Прими участие в уникальном шоу!
30 июня 2007 г.
в ТК "Горбушкин двор, на 2 этаже.
Сразись с Чемпионами Мира по
Counter Strike Virtus PRO.
Подарки всем участникам и гостям!
www.usn.ru
м. Шоссе Энтузиастов
ТЦ «Буденовский»
павильоны: К-3, Д-18
Тел.: (495) 788-1512
м. Багратионовская
ТЦ «Горбушкин двор»
павильон Е2-12
Тел.: (495) 730-2958
м. Савеловская
ВКЦ «Савеловский»
павильоны: С-14, D-36
Тел.: (495) 784-7250
м. Шаболовская
М.Калужский пер.,
д. 15, стр. 16
Тел.: (495) 775-8202
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран.
На правах рекламы. Товар сертифицирован.

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

DEVIL MAY CRY 4 | HALF-LIFE 2: EPISODE TWO | GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS | HAZE | TRAUMA CENTER: SECOND OPINION | CONTACT

12#237 | ИЮНЬ | 2007


СТРАНА ИГР
DEVIL MAY CRY 4
CAPCOM



ACTIVISION
OFFICIAL MOVIE GAME
MARVEL
ND GAMES
СТРАНА ИГР
SPIDER-MAN 3
THE GAME